PS one PS2 XBOX

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

VA PlayStation

2004/1 (25)

BEST OF 2003

RATCHET AND CLANCK 2
SOUL CALIBUR 2
SOCOM US NAVY SEALS
APE ESCAPE 2
SSX 3
SILENT HILL 3
PRINCE OF PERSIA
EJAY CLUBWORLD
NFS: UNDERGROUND
DARK CLOUD 2
BEYOND GOOD AND EVIL

Medal Of Honor: Rising Sun
Colin McRae Rally 04
NBA Live 2004
Max Payne 2
Secret Weapons Over Normandy

UP Group Computer United Publishing
ISSN 1392-9534
9 771392 953007 01

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

Paštas, DUK 004
Skaitytojo recenzija 006
Naujienos 008
Tema: Geriausi iš geriausių 011
Mėnesio žaidimas 029
Ratchet and Clank: Locked and Loaded
Recenzijos 040
NBA Live 2004
Colin McRae Rally 04
Prince of Persia: The Sands of Time
Max Payne 2: The fall of Max Payne
Secret Weapons Over Normandy
Medal of Honor: Rising Sun
Klasika 052
Grand Theft Auto
Silent Hill
Irgi žaidimai 058
Naujienos
Crimson Skies: High Road to Revenge
Sega Smash Pack
Patarimai 065
Broken Sword: The Sleeping Dragon
Game over 073

Sveiki,

na, galų gale išgyvenome ir atlaikėme visus šventinius vajus, išsikapstėme iš po krūvos šventinio sezono metu pasirodžiusių žaidimų ir džiaugiamės pristatydami pirmąjį 2004–ųjų VA numerį.

Kaip ir praėjusiais metais, pagrindinis pirmojo numerio akcentas, be abejo, yra praėjusių metų apžvalga ir geriausių-jų, įdomiausiųjų bei visaip kitaip ryškiausių praėjusių metų žaidimų apdovanojimai. Šiam reikalui šiemet skyrėme daug daugiau dėmesio ir vietos nei pernai. Tiesiog nenorėjome palikti nepastebėtų ir neįvertintų gerų darbų, kurių pernai buvo iš tiesų nemažai. Dėl tokios išplėstos temos šį kartą teko atsisakyti poros ne tokių „karštų“ dalių, kaip istorija (ji niekur nedings, jau atkasėme išsamius archyvus ir nuo kito numerio pradedame detalią vairavimo žaidimų retrospektyvą), žodynas, kodai, dirbtuvių skyrius. Kita vertus, didesnis šį kartą ir recenzijų skyrius (prieššventinio žaidimų vajaus įtaka, kuri dar ilgokai jausis VA puslapiuose). Kiek pailgėjęs ir patarimų skyrius, mat čia svečiuojasi išsamus naujojo puikaus kvesto perėjimas.

Norime nuoširdžiai padėkoti už jūsų atsiųstas anketas. Patikėkite, tikrai gavome nemažai atsiliepimų ir VA įvertinimų. Tiek daug, kad dar nesuspėjome iki galo susisteminti atsakymų ir pateikti jums visų rezultatų (tą tikrai padarysime kitame numeryje). Tačiau spėjome susitvarkyti su svarbiu dalyku — geriausių žaidimų įvertinimais, tad savo išrinktųjų topą rasite prie numerio temos. Beje, skaičiuodami balus nusprendėme nuo šiol daryti tai visada, t. y. visada rinkti jūsų topą. Taigi VA kupone galite įrašyti du savo šiuo metu mėgstamiausius žaidimus. Visiškai nesvarbu, nei kada jie išleisti, nei kokiai platformai skirti — tiesiog įrašykite tuos, kuriuos dabar labiausiai žaidžiate. Tikime, kad toks topas bus visai įdomus ir populiarus.

Kol kas tiek, verskite VA puslapius, o mes jau puolame prie kito VA numerio, kurio pagrindinis akcentas bus labai ypatinga numerio tema... :).

RYČKA

11 Geriausi iš geriausių

29 Ratchet and Clank: LAL

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas“ mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineris–maketuotojas: Arūnas Aleksandravičius
Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas.
Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1392–9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas“ (Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 13.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT“, tel.: +370 5 2338048, faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt
Tiražas audituojamas

Rubriką „mėnesio laiškas" remia *Electronic Arts*

PLIUSAI & MINUSAI

1

+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*

− *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
− *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
− *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

Sveiki,

Visų pirma sveikinu visus su Naujaisiais metais, nors sako, kad tikri „geimeriai" Naujuosius sutinka gegužės viduryje dėl kažkokios parodos. Prieš rašydamas šį laišką ilgai galvojau, apie ką parašyti. Tiek daug aptarta apie visokius „snukiadaužius" (vis dar negaliu užmiršti, kaip prieš dešimt metų automatuose Jokozūnai užpakalį spardydavom), apie „kultūringus „geimerius" ir visos tos nelaimingos istorijos jau prašosi nueiti prie klozeto ir išsivemti. Sako, žmonės trečdalį gyvenimo pramiega, kitą — pradirba, o paskutinįjį „užsimetinėja" savo hobiais. Na, o mano atveju dėl miego tai sutinku,bet kiti du trečdaliai — turbūt patys susiprotėjot. Na, gal kiek perdėjau, bet tiek to. Aš, kaip užkietėjęs ne tik „geimeris", bet ir audiofilas (protingi žmonės žino, ką šis žodis reiškia), norėčiau pasidalint savo mintimis apie garsą šiuolaikiniuose žaidimuose. Ačiū Aukščiausiajam, kad tie siaubingi „zilitonų", „segų" ir pirmųjų „pleisteišinų" laikai jau baigėsi. Štai dabar turime PS2, kurią prijungiame prie skaitmeninės namų kino sistemos, plius widescreen tipo televizorius. Tai ką tu, žmogau, pasakysi — jauties aukščiau nei devintam danguje. Žinoma, toks malonumas man kainavo ne vieną ir ne du „kavalkus", bet kiekvienas centas yra vertas to malonumo. Nepavydžiu visiems tiems PC savininkams, kurie žaidžia prie tų mažų monitorių ir varganų kolonėlių. Nematau to taip vadinamo „self satisfaction" efekto. Be to, nereikės verkšlenti, kad žaidimas per greitai atsibosta, vėl norėsis grįžti prie žaidimo dėl tų variklių gausmų, susišaudymų, sprogimų ar šiaip paklausyti žaidimų garso takelio ar kompozicijų. Na, ir visa tai trumpai apibendrinus: ne tik pirštai vibruos, bet ir sėdynė, kai daugiau „užplėši" vatų.

Toliau kalbant apie žaidimus reikia pasakyti, kad scenarijus apskritai visur vienodas: kažką nužudyti, kažką susprogdinti, kažkam duoti į galvą, kažką aplenkti, kažkur daugiau pelnyti taškų ir tai padaryt greičiau už DI valdomą priešą ar žaidimo partnerį. Taip pat žaidimai turi auklėjamąją ir mokomąją reikšmę. Tai ta vadinama kova tarp gėrio ir blogio, kur beveik visada nugali gėris (išskyrus 18+ žaidimus). Taip pat mūsų tobulėjančios anglų kalbos žinios. Dėl to geresniais tampame ir realiame gyvenime. Pabaigai, kalbant apie ateities žaidimus, manau, kad jie vystysis nuo pasyvaus prie aktyvaus žaidimo būdo. Eye Toy turbūt pirmas žengė šį žingsnį į ateitį.

„Saundą" bandė išgarsinti Trancer
24 m.

DUK

Kada pasirodys Silent Hill: The Room?
Romas, Vilnius
Kada tiksliai pasirodys ketvirtoji Silent Hill dalis, dar nepaskelbta. Žaidimas tikrai turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje Japonijoje, tačiau tikėtina, kad angliška versija išvysime tik 2005-ųjų pradžioje.

Ar yra žaidimų, skirtų PSone konsolei, apie Europos krepšinį? Jei nėra, tai ar bent bus?
Eimantas, Kaunas
Deja, bet apie jokius Europos krepšinio pasirodymus nei PSone, nei kitose konsolėse neteko girdėti. Kol kas tai išimtinai Amerikos lygų sportas (NBA, NCAA serijos). Jokių anonsų ir bandymų kažką kurti taip pat negirdėti.

Ką reiškia NES ir SNES? Ar yra Capcom žaidimų PSone sistemai, išskyrus Resident Evil, Dino Crisis, Street Fighter, Breath of Fire serijas? Ar Capcom ir Konami dar kurs PSone žaidimus?
Denisas, Klaipėda
Tai senosios Nintendo konsolės: Nintendo Entertainment System (pasirodžiusi 1985, Japonijoje dar žinoma Famicom vardu) ir Super Nintendo Entertainment System (pasirodė 1989-aisiais).
Be minėtųjų serijų Capcom PSone konsolei dar yra išleidę porą Mega Man serijų Legends 1 ir 2, nuotykių žaidimus Jo Jo's Bizzare Adventures ir Misadventures of Tron Bonnie.
Dar keletas žaidimų: Strider 2, Trick and Snowboarder, Darkstalkers 3, Rival Schools, Capcom Generations. Jokių naujienų, susijusių su PSone, negirdėti nei iš Capcom, nei iš Konami studijų.

Ar pasirodys penktoji Alone in the Dark dalis?
Saulius, Nida
Na, kol kas jokių anonsų negirdėti, tačiau visai realu tikėtis, kad po didelės The New Nightmare sėkmės serija nebus užmiršta. Be to, optimizmo prideda ir tai, kad kuriamas filmas pagal šią seriją, o juk visi jau įpratome prie kombinacijos „filmas + žaidimas".

Kodėl tiek mažai vietos skiriate PSone žaidimams net ir atsiradus Klasikos skyreliui? Kodėl neaprašote gerų PSone žaidimų, o tik norite sumenkinti jo galimybes? Kodėl neanonsuojate būsimų PSone žaidimų?
Agnius, Anykščių raj.
Kalbant trumpai — tiesiog taikomės prie žaidimų rinkos pokyčių ir judame į priekį, o PS2 jau senokai nusvėrė PSone savo populiarumu, taip kad nieko nebepadarysi. Dėl Klasikos skyrelio tai turėjote atkreipti dėmesį į tai, kad čia stengiamės aprašyti tik žaidimus, kurių pavadinimus randame jūsų kuponuose. Dažniausiai tai būna geri ir gerai įvertinti žaidimai. Visai kitas reikalas su naujais PSone žaidimais, kurie pastaruoju metu yra leidžiami tik vadinamųjų biudžetinių firmų. Šių žaidimų kaina retai kada perlipa per penkių JAV doleriu ribą, o jų kokybė, deja, neperlipa per Zhiliton žaidimų ribą. Mūsu tikslas — ne sumenkinti puikias puikiojo PSone galimybes, o teisingai ir objektyviai įvertinus žaidimą informuoti pirkėjus, tai yra jus, apie gaminio kokybę. Mes nekalti, kad pastaruoju metu PSone nebekuriami šedevrai, tuo galime kaltinti tik negailestingai bėgantį laiką. Dėl tos pačios priežasties nauji PSone žaidimai beveik nekuriami, o jei ką sužinome, juk visada parašome. Antra vertus, žaidimų anonsavimas juk rašomas ne „iš lemputės", o remiantis firmų, kuriančių žaidimus, pranešimais spaudai. O kadangi pastaruoju metu su PSone žaidimais dirba daugiausiai biudžetines firmos, jos prieš išleisdamos žaidimą retai kada parengia pranešimus. Ką jau kalbėti apie smulkesnę informaciją ar vaizdus — juk nereta šios firmos neturi net internetinės svetainės.

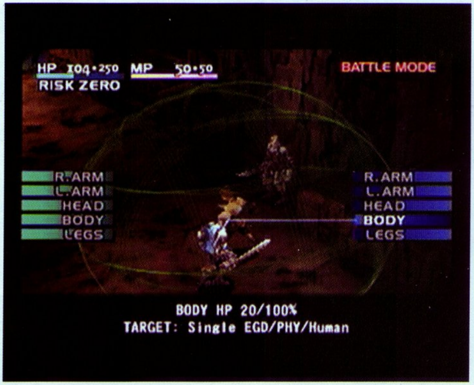
KŪRĖJAS: SQUARESOFT | **LEIDĖJAS:** SQUARESOFT | **DATA:** 2000-06-21 | **ŽANRAS:** RPG

Puiki grafika, kvapą gniaužiantys nuotykiai, kraują stingdantys požemiai, užvaldanti muzika ir garsas, pasakiški veikėjai, įtraukiantis siužetas, kerintys šviesos ir spalvų efektai, ir visa tai viename žaidime — Vagrant Story.

Pradėkime viską nuo pradžių. Tai yra action adventure RPG žaidimas, kuriame jums tenka Riskbraker'io Aschley Riot vaidmuo, kurio žmona ir sūnus buvo žiauriai nužudyti (atrodo, jo dvynio). Veiksmas vyksta Lea Monde mieste, tiksliau, jo požemiuose, nes daugiausiai laiko jums teks praleisti požemiuose, rūsiuose — visur, kur tik nėra saulės. Ačiū Dievui, žaidimo kūrėjai nors truputį prasklaidė požemių monotoniją ir suteikė galimybę „pasideginti" saulėje — viršutiniame mieste. Be to, dar pabuvosime ir miške bei numirėlių mieste, taigi monotonija prasklaidyta, bet palyginus su kitais RPG žaidimais, skirtingų vietovių mažoka, be to, jos visos panašios ir mažiau ar daugiau kartojasi.

GINKLAI IR KITI DAIKTAI

O dabar apie ginklus, kurių šiame žaidime tikrai netrūksta. Ginklai pėsti nevaikšto, juos sudaro ašmenys ir laikiklis. Ašmenys yra pagrindinis ginklo „ingredientas", lemiantis ginklo parametrus, o nuo laikiklio (kuris irgi šiek tiek prideda parametrų) priklauso, kiek deimantų galėsite prijungti prie ginklo. Deimantai yra labai vertingas



dalykas, suteikiantis tam tikrų pastiprinimų. Juos galėsite jungti prie ginklų ir skydų. Ginklų rūšių taip pat nemažai: ietys, peiliai, kardai, didieji kardai, kuokos, kirviai, arbaletai ir lazdos.

Žaidime ne vien ginklai užims svarbią vietą. Kaipgi apsieisime be skydų, šarvų, pirštinių, batų, šalmų ir aksesuarų?

Žaidime pasitaikys ir worksho-p'ų, kur galėsite sutaisyti savo visą mantą bei kombinuoti ginklus, šarvus ir skydus tarpusavyje. Be to, žaidime yra labai maloni funkcija — ginklų pervadinimas. Galite susigalvoti kokį tik norite pavadinimą savo „kapoklei".

MAGIJA IR KOVOS MENAI

Iškart pasakysiu, kad šiame žaidime magija ir kiti efektai yra stulbinamai nuostabūs (nė kiek neperdedu, pažaiskit patys, o tie, kas žaidė, mane supranta). Magijos išmokstamos iš paslaptingų galių turinčios knygos — Grand Grimoirie. Magijas gaunate nugalėję bosą arba randate skryniose. Jų taip pat yra skirtingų rūšių. Keturios rūšys: gydančios (ir visaip kitaip gelbėjančios kailį), atakuojančios (jas nelabai apsimoka naudoti — „ėda" daug MP ir mažai veiksmingos, o prieš bosus visai neveiksmingos), stiprinančios jėgą, vikrumą, ginkluotę, ir t. t. bei silpninančios priešą (tarp jų yra ir visokių kitokių magijų, pavyzdžiui, surandančių spąstus arba atrakinančių skrynias). Paskutinė magijos rūšis kelia elementų, vandens, ugnies, žemės, oro, tamsos, šviesos, ataką arba gynybą. Dar su magijom galėsite analizuoti priešus ir net teleportuotis bei dar daug ką daryti.

Kiekviena ginklų rūšis turi savo atskirus break art'us, kuriuos įvaldysite nužudę tam tikrą kiekį priešų. Šie brake art'ai yra pakankamai galingi, bet jie naudoja jau nebe MP, o jūsų paties HP.

Žaidime pilna bosų, kurie tik ir prašosi būti išplakti rimbu :). O po kiekvieno iš jų nužudymo kyla jūsų rangas. Dar pridursiu, kad bosai tikrai įdomūs, spalvingi ir galingi, nors dauguma jų yra nestiprūs ir visiškai nesukelia problemų.

Įvairūs galvosūkiai taip pat ne retenybė žaidime, jums teks pastumdyti kubus ir dėžes, kad pasidarytumėte praėjimą ar laikui pereitumėte įvairius koridorius ir pan. Žaidimo gale galvosūkiai pasidaro nebe tokie primityvūs ir tada jau tenka pasukti galvelę.

Vos neužmiršau apie vieną svarbiausių dalykų — tai kombo smūgiai, vadinami chain abilities. Kai išrenkate priešo kūno vietą, į kurią smogsite, savo ataką galite pratęsti chain smūgiais, kurie taip pat turi įvairių savybių (pvz., apnuodijimas, paralyžius ir kt.). Defence abilities skirtos gynybai, jas galite naudoti per priešo ataką. Naudojant chain ir defence abilities auga risk stulpelis. Jis gali augti iki šimto. Kuo daugiau rizikos taškų, tuo mažiau tikimybės pataikyti į priešą, bet dažniau būna critical hit. Taip pat su risk stulpeliu didėja ir jūsų pažeidžiamumas.

MUZIKA IR GARSAS

Muzika graži ir labai tinkama, o svarbiausia, ji neatsibos iki pat žaidimo galo (aišku, gal ne visiems). Požemiuose skamba niūri ir šalta melodija, o prieš kovą su bosais įsijungia gyvybinga ir triukšminga muzika. Man labiausiai patinka melodija, kai Ashley būna workshop'e, tada skamba rami ir atpalaiduojama melodija.

Apie šį nuostabų žaidimą būtų galima parašyti ištisą knygą, tad pabaigai pasakysiu tik vieną: SquareSoft vyrukai rimtai „pasėdėjo" prie šito žaidimo. O kada gi jie dirbo nerimtai? :)

I D-Lemon (Lukas) ABC I

GARSAS	**91**
Neprikibsi.	
MUZIKA	**95**
Maloni ausiai, labai maloni.	
GRAFIKA	**96**
Stulbinami efektai!	
VALDYMAS	**98**
Patogus ir labai protingas.	
SIUŽETAS	**100**
Įtraukiantis į savo sūkurį.	
Magiškas perliukas.	**IŠVADA 97**

IŠSIUNTINĖTA 70 MILIJONŲ VIENETŲ PLAYSTATION 2

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) paskelbė, kad iki šių metų sausio mėn. daugiau nei 70 milijonų PlayStation 2 sistemos vienetų išsiuntinėta po visą pasaulį. Nuo jos paleidimo 2000-ųjų kovo 4 d. Japonijoje PlayStation 2 nuolat populiarėja, užsitikrindama sau aukštą vietą tarp kitų skaitmeninių žaidimų platformų visame pasaulyje.

PlayStation 2 pardavimai augo 1,6 karto greičiau nei originalios PlayStation, pasiekdami 70 milijonų vienetų tik per 3 metus ir 10 mėnesių.

Ketvirtaisiais gyvavimo metais vien per praėjusias šventes PlayStation 2 programinė įranga pasiekė rekordus viršijantį skaičių — parduota 66 milijonai vienetų. Techninės įrangos vartotojams visame pasaulyje parduota daugiau kaip 7,64 milijono vienetų.

Japonija (įskaitant Aziją) — 16,18 milijonų vienetų (paleidimo data: 2000 m. kovo 4 d.).
Šiaurės Amerika — 29,26 milijonai vienetų (paleidimo data: 2000 m. spalio 26 d.).
Europa/PAL — 24,56 milijonai vienetų (paleidimo data: 2000 m. lapkričio 24 d.).

ONIMUSHA 3 IŠTRAUKIA IŠ DĖKLO KATANA KONTROLERĮ

Žaidimų-kontrolerių gamintoja Hori Japan išleidžia įdomų oficialų priedą būsimam Capcom žaidimui Onimusha 3. Sumodeliuotas kaip japoniškas katana kardas, bevielis kontroleris yra 96,5 cm ilgio su aukso akcentais ir netgi parduodamas su apeiginiu stovu. Kontroleris veikia 5 metrų spinduliu ir su trimis AA baterijomis laikys penkias valandas.

Pagal Capcom, Soul Controller naudojamas judesio fiksavimo įtaisas, leidžiantis žaidėjams fiziškai kovoti kardais Onimusha serijos žaidimuose, atakos metu mosikuojant kardu. (Svorio pritaikymo sistema panaši į sistemą, naudojamą kamuoliuko mušimui beisbolo žaidimo periferiniuose įrenginiuose) Kardo rankenoje taip pat bus įmontuotas pilnas PS2 kontrolerio mygtukų rinkinys tam atvejui, jei žaidėjai pavargtų.

Tačiau Soul Controller ne tik išvargins žaidėjų rankas — nuo 160 iki 190 JAV dolerių kaina turėtų skaudžiai paliesti ir jų kišenes.

WARNER BROS. ŠOKA Į INTERACTIVE

Monolith Productions vienas įkūrėjų ir valdytojų įstojo į naujai suformuotą Warner Bros. Interactive Entertainment Inc.(WBIE) kaip vyresnysis viceprezidentas. WBEI bus atsakinga už studio interaktyvių žaidimų ilgalaikių uždavinių ir verslo tikslų kūrimą, valdymą ir paleidimą į apyvartą bei jos pasaulinės klasės pavadinimų pritaikymą visoms esamoms ir būsimoms platformoms.

Kitas WBEI padalinys, Warner Bros. Games, buvo taip pat suformuotas, siekiant atkreipti dėmesį į žaidimų, kurie bus parduodami vartotojams, kūrimą, tobulinimą, gamybą ir platinimą.

Dan Romanelli, Warner Bros. Worldwide Consumer Products prezidentas, pasakė: „Istoriškai žaidimų kūrimas buvo varomoji Studio jėga. Dabar turime galimybę praplėsti savo akiratį, paįvairinti mūsų verslo traktavimą, daugiau pasiūlyti partneriams, o tai padidins visų mūsų bendrą sėkmę, ir su Warner Bros. Games sukurti žaidimų pasaulio vartotojams žinomą ženklą, kuris taptų sinonimu Warner Bros. Shield meistriškumui“.

Hall ir Monolith dirbo su Warner Bros., kurdami masinį daugelio žaidėjų žaidimą The Matrix trilogijos motyvais. Praėjusių metų pabaigoje Warner Bros. Online padalinys suformavo „bevielę“ grupę, valdomą buvusio THQ Wireless boso Doug Dyer.

MARVEL VĖL SUTELKIA DĖMESĮ Į ŽAIDIMUS

Marvel Enterprises, Inc. yra dar viena kompanija, paskelbusi apie padidintą dėmesį video žaidimams. Ames Kirshen buvo paskirtas žaidimų kūrimo vadybininku, visai nauja pozicija Marvel kompanijoje, kurioje jis padės „valdyti vis daugiau ruošiamų Marvel videožaidimų projektų“, taip pat dirbs su Tim Rothwell, visame pasaulyje vartojamų produktų prezidentu, kad „išugdytų naujus santykius su video žaidimų leidėjais“

Gui Karyo, Marvel leidybos prezidentas, pažymėjo: „Mūsų paskyrimas Ames dirbti tiek kompanijos viduje, tiek išorėje, leis pakelti šios svarbios produktų kategorijos kokybę, tinkamumą žaisti ir pardavimus, o tai užtikrins aukštesnes pajamas ir patrauks daugiau vartotojų“.

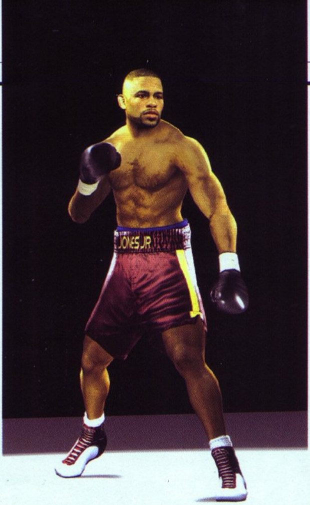
Marvel taip pat parengė sąrašą planuojamų išleisti video žaidimų, kuriuose bus šie personažai:

Personažas/Savybė — Leidėjas — Išleidimo data
Spider-Man II Movie — Activision — 2004-ųjų vasara
The Punisher — THQ — 2004-ųjų ruduo
Fantastic Four — Activision — 2005-ieji
Iron Man — Activision — 2005-ieji
The Hulk 2 — Vivendi-Universal — 2005-ieji
Marvel Universe MMP — Vivendi - Universal — bus paskelbta

EA SPORTS KOVŲ NAKTIS

Electronic Arts paskelbė dirbanti su nauju bokso žaidimu PS2 ir Xbox konsolėms. *EA Sports Fight Night 2004* turės visiškai naują valdymo sistemą „Total Punch Control“, kuri leis žaidėjams sklandžiai ir tiksliai smūgiuoti, blokuoti ir lankstytis. Žaidime taip pat bus veikėjo sukūrimo galimybė, karjeros režimas ir kiti geri dalykai.

EA Sports Fight Night 2004 turėtų pasirodyti šių metų pavasarį. Įdomu tai, kad žaidimą atstovaus ir ant viršelio puikuosis pasaulio čempionas vidutinio svorio kategorijoje Roy Jones Jr. „Būti išrinktam *EA Sports* viršelio sportininku yra vienas didžiausių pagerbimų šiandieniniame sporte ir aš labai džiaugiuosi, kad būsiu ant *EA Sports Fight Night 2004* viršelio“, — kalbėjo Roy Jones.



YS PASIRODYS IR KONSOLĖSE

Konami pranešė įsigijusi teises naujausiai populiariosios *Ys* RPG žaidimų frančizės serijai. *Ys VI: The Arc of Napishtim* Japonijoje pasirodė praėjusį rugsėjį, tačiau mėgautis juo galėjo tik PC žaidėjai. Pagal sutartį, *Konami* šių metų pabaigoje planuoja išleisti šį žaidimą visoms dabartinės kartos konsolėms.

Ys serija pirmą kartą pasirodė 1987. Čia veikėjams tenka herojaus Adolo Kristiano vaidmuo. Naujausioje, šeštoje, *Ys* dalyje herojui tenka keliauti į negyvenamą salą. Šiame žaidime yra daugiau žemėlapių, misijų ir veikėjų nei ankstesnėse serijose.

FIGHT CLUB ŽAIDIMAS

Matėte šį gan sukrečiantį filmą su Bredu Pitu ir Edvardu Nortonu? Jei ne, būtinai turite pasižiūrėti, nes *Vivendi* kartu su *Genuine Games* žada išleisti šiuo filmu paremtą žaidimą PS2 ir Xbox konsolėms. *Fight Club* žaidime bus tikroviška kovų sistema, sutiksime filme matytus aktorius ir vietoves.

„*Fight Club* žada būti kietas muštynių žaidimas, perteiksiantis tikroviško kovotojo patirtį. Jame bus panaudota daug filmo elementų, — kalbėjo Lukas Vanhalas, *VU Games* Šiaurės Amerikos prezidentas. — *Genuine Games* sukurs muštynių žaidimą, pagaunantį tikrą gatvės muštynių įtampą, kuri sužavės filmo fanus, kietų muštynių žaidimų gerbėjus ir panašius žaidėjus“.

Ką gi, neseniai peržengėme metų slenkstį, o tai reiškia, kad ir vėl, kaip praėjusiais metais, reikia pabandyti „suvesti galus“ — trumpai perbėgti per praėjusius 2003-iuosius ir išrinkti geriausius metų perliukus. Kadangi žaidimų buvo labai daug, ir nemažai jų — išties neprasti, nusprendėme neapsiriboti vienu geriausiu žaidimu įvairiose kategorijose, o kiekvienoje nominacijoje paminėti Top 3 geriausius žaidimus. Taigi startuojam.

2003
Geriausi iš geriausių

SSX 3

Be abejo, pradėti reikia nuo paties paties visais atžvilgiais ir prasmėmis geriausio 2003–ųjų metų žaidimo. Taigi Geriausiojo 2003–ųjų Metų Žaidimo vardą atiduodame ekstremalaus sporto stebuklui *SSX 3*! Valio, valio! Jis tikrai to nusipelnė!

Jei netyčia neskaitėte didelės ir šaltai melsvos *SSX 3* apžvalgos praėjusiame VA numeryje, trumpai priminsime, kuo šis žaidimas toks ypatingas. Pirmiausia savo apimtimi. *SSX* serija jau sena, ir logiška buvo tikėtis, kad kūrėjai tiesiog prikurs daugiau trasų, pridarys daugiau judesių ir įvairovių, ką jie ir padarė, tačiau kiek kitaip. Dabar visas žaidimas vyksta tik ant vieno kalno. Taip taip, ant vieno vienintelio kalno, tačiau jis toks milžiniškas ir, rodos, neaprėpiamas, kad labai mažai tikėtina, jog žaisdami sugebėsite rasti jo ribas. Važiuoti galima praktiškai bet kur, o ar pravažiuosite, priklauso tik nuo jūsų. *SSX 3*, be abejo, siūlo ir smarkiai padidintą triukų bazę bei pasižymi kitomis ekstremaliomis savybėmis (prie jų dar sugrįšime kiek vėliau, kalbėdami apie kitą apdovanojimą :)). Smagiausia, kad milžiniškas žaidimo dydis nė kiek nepaveikė jo grafikos. *SSX 3* tiesiog nuostabus. Personažai gyvi, tikroviškai animuoti, aplinkos nušlifuotos, oro efektai dinamiški ir įspūdingi. O muzika! Kokia smagi muzika čia skamba! Tiesiog puikiai priderinta prie skirtingų žaidimo režimų nuotaikų ir intensyvumo.

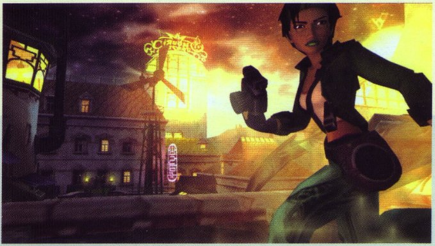
II

Beyond Good and Evil

Atgimusi *UbiSoft* tiesiog nenustoja stebinti įdomiais ir originaliais žaidimais. Nors išsamiai supažindinti su šiuo žaidimu jūsų dar nespėjome (įspūdžiai iš kelionių po šį nepaprastą pasaulį — kitame VA numeryje), jis tikrai vertas stovėti ant 2003–ųjų geriausiojo metų žaidimo pakylos.

Beyond Good and Evil — tai nuotykių žaidimas, pasakojantis istoriją apie žurnalistę Džeid, kuri siekia išsiaiškinti fantastinio Hillys pasaulio paslaptis. Pasaulis yra užgrobtas ateivių ir, panašu, ne be vietinės valdžios pagalbos.

Žaidimas turi ne tik *adventure* žanrui būdingą įdomų ir painų siužetą, bet pasižymi ir labai originaliu „geimplėjumi", puikiais vaizdo ir garso elementais. Keliaujant veikėjai teks fotografuoti nežinomas ateivių rūšis, kovoti su priešais ir po truputį dėlioti teisingą savo pasaulio vaizdą. Kelionėje jai padeda daug fantastinių, puikiai sukurtų veikėjų, o aplinkos, po kurias klajojame, tiesiog nuostabios.



Ratchet and Clank: Locked and Loaded

Prie praėjusių metų geriausiųjų negalime nepriskirti ir šio numerio mėnesio žaidimo. Po kaip vėjas galingai praūžusios pirmosios *Ratchet and Clank* dalies tęsinys, žinoma, buvo garantuotas. Tačiau kūrėjai iš tiesų pasistengė, kad tęsinys dar labiau nustebintų jau ir taip sužavėtus pirmojo žaidimo fanus. Jiems tai puikiai pavyko, netgi labai puikiai. Galybė naujovių ir tuo pat metu išlaikyta originalioji žaidimo dvasia, kuri yra ne kas kita, o tiesiog smagumas. *Fun, anyone*?

Pervertę keletą puslapių skaitykite išsamų Artojo reportažą iš antrojo *Ratchet and Clank* pasaulio.

III

Prince of Persia: The Sands of Time

Action žaidimai šiuo metu praktiškai karaliauja rinkoje, tad tikrai turime iš ko rinktis apdovanojimui už praėjusius metus. 2003–iaisiais, nors ir neišvydome naujos GTA dalies, kriminalinių ir kitokių veiksmo žaidimų tikrai netrūko. Kaip bebūtų, visi rimtieji kriminaliniai, gangsteriniai ir kiti ant GTA bangos sukurti darbai privalo užleisti vietą... pasakai.

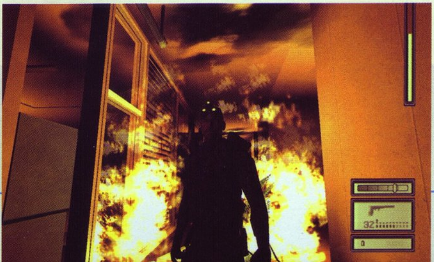
Taip taip, Geriausias 2003–ųjų Veiksmo Žaidimas — *Prince of Persia: The Sands of Time*. Viena seniausių ir populiariausių žaidimų serijų po labai nesėkmingos paskutinės inkarnacijos *PlayStation* platformoje, rodos, buvo pasmerkta mirčiai, tačiau talentingieji *UbiSoft* studijos kūrėjai nepabijojo vėl prikelti Princą ir įkvėpti jam naujos gyvybės bei apdovanoti dar niekada žaidimų pasaulyje nematytomis savybėmis.

Kadangi šiame VA numeryje apie Princo nuotykius *Sands of Time* pasaulyje galite pasiskaityti plačiau recenzijoje, ta tema per daug neišsiplėsime. Tiesiog reikia pabrėžti išskirtinius žaidimo bruožus, dėl kurių jis ir yra vertas geriausiojo veiksmo žaidimo vardo. Pats Princas apdovanotas ypatingais akrobatiniais sugebėjimais, kuriais pasinaudodamas gali atakuoti kelis priešus iš karto bei įveikti painias žaidimo misles. O labiausiai žavi galimybė valdyti laiką: atsitikus nelaimei sugrįžti laiku atgal arba prasukus jį į priekį pamatyti, kas jūsų laukia.

II

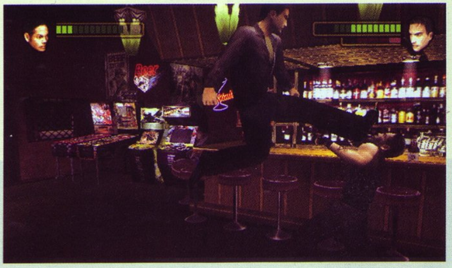
Tom Clancy's Splinter Cell

Pirmasis „naujos kartos“ *UbiSoft* darbas, prikėlęs kompaniją naujam gyvenimui ir įnešęs veiksmo žaidimų žanrui ne vieną naujovę. *Splinter Cell* — tai, be abejonės, geriausias žaidimas pagal Tomo Klensio kūrybą. Jį taip pat galima vadinti pirmuoju tikru stealth veiksmo žaidimu (MGS mes priskyrėme prie kito žanro ir minėsime kiek vėliau). *Splinter Cell* žaidimo esmė — likti nepastebėtam ir tuo pat metu išsiaiškinti bei sustabdyti piktus priešų kėslus. Šešėlių ir apšvietimo šaltinių naudojimas, stebėjimas su kamera po durimis, keletas matymo režimų, puikūs Semo judesiai vengiant susidūrimo (užšliuožti koridoriaus sienomis iki lubų moka tik jis vienas) — viskas žaidime sukurta nepriekaištingai ir leidžia mums pajusti tikrą slapstymosi įtampą. Kitas Semo pasirodymas — *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Jau greitai!



True Crime: Streets of LA

Ryškiausias ir geriausias praėjusių metų „GTA bangos“ pavyzdys. Šis trečiojo asmens veiksmo žaidimas nusprendė kiek paįvairinti žanrą ir save išskaidė į tris sudedamąsias dalis: šaudymą, muštynes ir vairavimą. Būtent tai ir tenka daryti Los Andželo gatvėse. Valdydami brutalų policininką Niką Kengą vienose misijose šaudome priešus su ginklais, kitose daužome jiems snukius, trečiose vaikomės juos automobiliu.



III

I

Beyond Good and Evil

Adventure žanras, seniau buvęs nelabai populiarus, vis rimčiau įsitvirtina PS2 žaidimų rinkoje. Juk tai labai lankstus ir platus žanras, paliekantis daugybę erdvės kūrėjų fantazijai, tad čia gimsta vieni įdomiausių darbų. Kovodamas dėl paties geriausiojo vardo šis žaidimas turėjo labai rimtą konkurenciją, o *adventure* skiltyje jam praėjusiais metais tiesiog nebuvo lygių. *Beyond Good and Evil*, be abejonės, — Geriausias 2003-ųjų Nuotykių Žaidimas.

Šio žaidimo kūrėjų komandos vadovas Maiklas Ancelis yra tikrai nusipelniusi persona (būtent jis sukūrė žymiąją Rayman seriją) ir puikiai sugeba nestandartiškai mąstyti bei įgyvendinti savo puikias idėjas. *Beyond Good and Evil* — iš tiesų originalus nuotykių žaidimas, vykstantis didžiuliame fantastiniame pasaulyje. Čia yra visko: intriguojantis siužetas, įdomių vietovių tyrinėjimai, įvairiausių daiktų rankiojimas, žavūs bei malonūs veikėjai ir nuostabi pagrindinė herojė.

Be savo filosofijos ir didingo pasaulio *Beyond Good and Evil* išsiskiria novatoriška valdymo schema. Ne taip, kaip kituose *adventure* žaidimuose, kur žaidėjams tenka suvaldyti galybę mygtukų, čia viskas patikėta vienam intuityvaus veiksmo mygtukui. Žaidimo aplinkoje yra nemažai „jautrių" interaktyvių vietų, o herojė atitinkamai žino, kur kokį veiksmą atlikti. Paprasta ir labai patogu bei efektyvu.

II

Primal

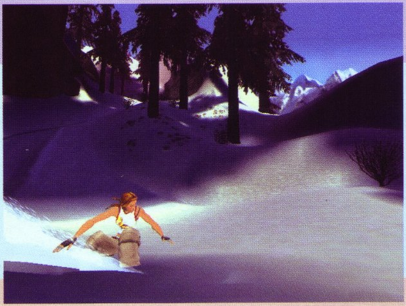
Naujoji *Sony* Kembridžo koledžo studija savo debiutu nustebino visą žaidimų pasaulį. Nuotykių žaidimas *Primal* yra vienas įdomiausių ir originaliausių šio žanro darbų istorijoje. *Primal* pasakoja istoriją apie Dženifer Teit, paprastą merginą (bent ji taip mano iš pradžių), kurią likimas nuveda į paslaptingus pasaulius ir po truputį supažindina su tikrąja jos prigimtimi — gebėjimu transformuotis ir kitomis demoniškomis galiomis. Žaidime labai įspūdingai supinama įtraukiantis tyrinėjimas bei pažangi kovų sistema. *Primal* žaidėjus sviedžia į įtemptą kovą tarp tvarkos ir chaoso bei pasiunčia į savęs pažinimo kelionę.

Metal Gear Solid 2: Substance

Galbūt šis žaidimas *adventure* nominacijoje atrodo keistokai, tačiau, sutikite, čia nuotykiai ir kinematografinė žaidimo pusė yra daug svaresnė nei pats veiksmas. Hideo Kojima puikiai pasakoja nepaprastą šnipinėjimo ir korumpuotų karinių struktūrų istoriją, kurios pagrindinis herojus esate jūs. Tiesa, *Substance* tėra senojo *Sons of Liberty* pakartojimas su pridėtinėmis gėrybėmis, tačiau ir už tai jis vertas minėti tarp geriausiųjų. Ypač žavi ir stebina, kad tai bene vienintelis žaidimas, sugebantis įtikinti, kad jis žaidžia su mumis, o ne mes su juo...

III

SSX 3



Dėl ekstremalaus sporto žaidimų populiarumo, ko gero, abejonių niekam nekyla. Atlikti rizikingus, įspūdingus triukus, veltis į pačias netikėčiausias ir pavojingiausias situacijas, tuo pat metu nerizikuojant savo kaulais, mėgsta ne vienas. Kūrėjai savo ruožtu pernai suteikė mums galybę tokių galimybių: sniegas, gatvės, vanduo, oras — galėjome visur lėkti ir išdarinėti, ką tik pageidaujame.

Geriausias 2003-ųjų Metų Ekstremalaus Sporto Žaidimas — *SSX 3*! Būtent beprotiški pasilakstymai ant snieguoto kalno tapo geriausiu ir įspūdingiausiu ekstremaliu užsiėmimu praėjusiais metais. Trečiasis serijos žaidimas didžiąją SUPER, UBER ir kitokių triukų bazę pasiėmė iš praėjusių serijų, tačiau neapsieita ir be naujovių. Pagrindinė žaidimo naujovė — vadinamieji *board press* triukai, kurie, nors ir yra paprasti bei nereikalaujantis nei sudėtingo žaidėjo valdymo, nei specialios vietos trasoje (tiesiog paspaudžiame vieną ar kitą lentos kraštą), suteikia mums šiek tiek taškų, o svarbiausia — leidžia jais sujungti didžiuosius triukus ir taip atlikti ilgus, intensyvius ir galybę taškų atnešančius kombo. Kita naujovė — *Handplant* triukai, anksčiau matyti riedlenčių žaidimuose. Čia veikėjas gali rankomis pasiremti ant kokio nors objekto ir persimesti į kitą pusę. Taip, pavyzdžiui, galima lengvai patekti į sunkiai prieinamas *SSX 3* vietas.

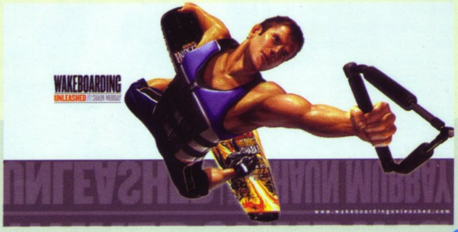
II

Tony Hawk's Underground

Be abejonės, tai buvo vienas laukiamiausių praėjusių metų žaidimų, tapęs super hitu dar net nepasirodęs. Idėja pasukti į šoną nuo *Tony Hawk* tradicijų ir suteikti žaidimui daugiau laisvės ir tikroviškumo rodėsi labai viliojanti. Smagu, kad kūrėjai savo pažadus įvykdė. *Underground* žaidime pagrindinis herojus esate jūs pats, o ne kokia nors riedlenčių žvaigždė. Jūsų veikėjas mokosi, auga ir stiprėja, kol galiausia iš eilinio gatvių „skeiterio" tampa riedlenčių žvaigžde. Viskas labai įdomu ir išties tikroviška. Rodos, toks paprastas dalykas, kaip galimybė nulipti nuo riedlentės, žaidimui suteikė visai kitą skonį ir smarkiai praplėtė galimybes. O kur dar automobilių vagystės GTA stiliumi? Žodžiu, tikras pogrindinis riedlentininkų gyvenimas.

Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

Nors Šonas Murėjus mums nėra toks žinomas, kaip Tonis Haukas ar Deivas Mira, vandens slidžių pasaulyje jis didžiausia žvaigždė. *Activision* nusprendė, kad pasinaudojant žvaigždės įvaizdžiu ir iš vandens slidžių galima sukurti puikų žaidimą. Ir jie neklydo. Dar niekad nebuvo taip be galo smagu čiuožti ežero paviršiumi prisikabinus prie greitaeigio katerio ir šokinėjant aukštai į orą atlikiekant nepaprastai sudėtingus triukus. 9 egzotiški lygiai ir 7 pasaulinės klasės sportininkai garantuoja tikrą žaidimo malonumą. Taip pat išskirtinis yra dviejų žaidėjų režimas, kur vienas sėda už katerio vairo ir savo manevrais padeda draugui įvykdyti kiečiausius triukus. Be to, čia ir tiktai čia galime išvysti patį tikroviškiausiai atrodantį vandenį.



III

Soul Calibur II

Muštynių žanrui praėjusieji metai nebuvo labai dosnūs. Galima sakyti, visus metus laukėme vieno žaidimo. Tačiau ilgas ir kankinamas laukimas pasiteisino su kaupu.

Geriausias 2003-ųjų Muštynių Žaidimas — *Soul Calibur II*. Pasirodęs praėjus ketveriems metams po pirmojo žaidimo, antrasis *Soul Calibur* nustebino ir sužavėjo daugelį žaidėjų. Čia perkelta ir patobulinta visa, kas pirmoje dalyje buvo geriausia. Toks pat, tik dar geresnis yra istorijos *Weapon Master* režimas. Čia suteikiama galimybė ne šiaip sau daužyti vienam kitą, bet keliauti ieškant *Soul Calibur* kardo ir kovoti su pakeliui sutiktais priešais ar kitais blogo linkinčiais veikėjais. Taip pat smagu tai, kad čia ne paprasčiausiai kovojame, o dažnai atliekame vienokią ar kitokią užduotį, pavyzdžiui, turime išmesti priešą už ringo ribų ar spėti per ribotą laiką suduoti tam tikrą kiekį smūgių. *Weapon Master* ne tik smagus, bet ir naudingas: keliaudami juo galėsime gauti galybę naujų ginklų, iš kurių kiekvienas turi specifines charakteristikas ir savaip lemia kovą.

Soul Calibur II smagus ir tuo, kad nereikalauja būti „mygtukų meistru". Kitaip tariant, žaidimą visai padoriai galima žaisti ir nesigilinant į specialias atakų kombinacijas. Tiesa, pilnai išnaudoti žaidimo galimybes pavyks tik įsisavinus skirtingus smūgius bei atakas ir išmokus teisingai judėti po areną. Juk čia yra pilnas aštuonių krypčių judėjimas, o ne „saidstepas", kaip įprasta kituose trimačiuose muštynių žaidimuose.

II

War of the Monsters

Taip taip, jums nesivaidena :) Mūsų kuklia nuomone, šis žaidimas yra vienas originaliausių praėjusių metų darbų, muštynių ir kovų suvokimą praplėtęs į iki tol neregėtus laukus. Didžiuliai po neaiškios nelaimės mutavę monstrai susitinka miestuose ir kovoja vienas su kitu, kartu naikindami viską aplinkui. Kiekviena pabaisa unikali ir turi savo išskirtines atakas bei savybes, tad žaidime jokios monotonijos nė kvapo. Kovos arenos — didžiuliai megamilijoniniai miestai — taip pat verti išskirtinio dėmesio. Sukurtas labai lankstus žalos modelis leidžia praktiškai iki pamatų sugriauti miestą, o kas dar smagiau — naudotis įvairiomis nuolaužomis kaip ginklais. Tiesiog nepakartojama!

Virtua Figher 4: Evolution

Pats giliausias ir rimčiausias muštynių žaidimas *Virtua Fighter* šiemet pasirodė pakartotinai. Išleistas 4-osios dalies papildymas *Evolution* ne tik pataiso kai kurias originalo klaidas, bet ir turi ne vieną priedą ir naujovę, smarkiai padedančią žaidimui. Pirmiausia sugrąžintas taip reikalingas treniruočių režimas, kuriame galima išsamiai susipažinti su milžiniškais veikėjų judesių ir kombo kiekiais. Atsirado ir du nauji veikėjai: kikboksininkas Bradas ir lėtas, bet galingas imtynininkas Gohas. Likusieji veikėjai buvo perbalansuoti ir priderinti prie naujųjų, be to, kiekvienam pridėta naujų judesių.

III

I

SOCOM US Navy SEALS

Šaudyklių nominacija, ko gero, buvo pati sudėtingiausia. Tai lėmė keli dalykai. Visų pirma, grynų FPS šiemet sulaukėme išties mažai, o tikrų perliukų šioje kategorijoje išvis nebuvo.

Kai į pagalbą pasitelkėme SOCOM'ą, padėtis truputį pasitaisė, tikimės, kad pasielgėme teisingai. Nežiūrint į tai, kad SOCOM'ą valdome trečiuoju asmeniu, šiemet jis paliko daugiau šiltų emocijų nei visi kiti shooter'iai kartu paėmus.

Šioje kategorijoje SOCOM pirmas visais parametrais. Nors vietomis žaidimo atmosfera nusileidžia MOH: RS, o grafika Džeimsui Bondui ar Turokui, SOCOM'as mums pasiūlė visai kitokio lygio pramogą. Žaidimas atvėrė naujas erdves tiek taktikos, tiek slaptumo, tiek kieto veiksmo fanams. Puikus žaidimo garsas, kruopšti veikėjų animacija, didelis dėmesys priešo AI ir t. t., ir panašiai. Dar vienas svarbus žaidimo aspektas — ginkluotės autentiškumas bei nepaprastai aukštas realizmo ir sudėtingumo lygis. Žodžiu, jei šiemet mums ir buvo lemta gerai bei tikroviškai pašaudyti, tai tik SOCOM'e... Tiesa, online velniai nujojo normalų žaidimo siužetą, tačiau tai jau kita kalba.

II

XIII

Antrąją vietą su džiaugsmu atiduodame iš pelenų prisikėlusios *Ubi Soft*'o Tryliktajam. Puikus klasikinio prancūziško komikso motyvais susuktas žaidimas tiesiog išvertė mus iš šiltų fotelių. Kino filmą „Bornas: sunaikinta tapatybė" primenantis siužetas gan linksmą komiksiuką akimirksniu pavertė puikiu politiniu trileriu, o kūrėjų sumanyti ir tobulai į žaidimą įdiegti *gadgets* galutinai suformavo žaidimo apibūdinimą. Kieta, spalvinga, nerealiai stilinga, įtempta ir kruvina šnipų drama. Žaidime puikiai suderinti *stealth* ir *action* elementai, džiugina priešų gausa bei įvairovė. Puikiai parinkta ir žaidimo trukmė, XIII-ojo nuotykiai tęsiasi lygiai tiek, kiek norėtųsi, o baigus žaisti dar kurį laiką išlieka saldus gerų prisiminimų skonis. Kodėl XIII netapo geriausia šaudykle VA rinkimuose? Būkime atviri, vertinimas gal nėra visiškai sąžiningas, paskutinę akimirką vadovavomės tik emocijomis, o šiltesnes mums vis dėlto sukėlė SOCOM. Kaip ten bebūtų, kiekvienas jūsų gali sutikti arba nesutikti su mūsų pasirinkimu. Vienas dalykas yra neginčytina tiesa: *Ubi* eilinį kartą parodė rimtus savo ketinimus grįžti į žaidimų rinką, ir 2003 išmetė keletą gan svarių kozirių, grąžinusių ją į rimčiausių rinkos žaidėjų gretas. XIII — vienas iš jų.

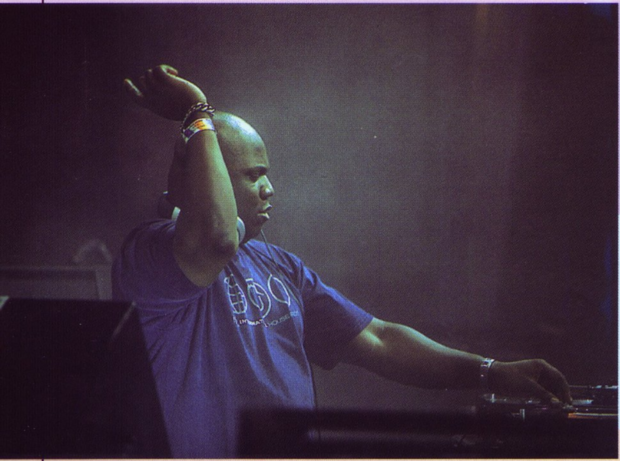
Medal of Honor: Rising Sun

Išsamios ataskaitos, kodėl, mūsų nuomone, MOH nepatenka į pirmąjį dvejetuką, ieškokite kažkur šio žurnalo puslapiuose. Antra vertus, ir trečioji vieta šiam žaidimui po kojomis turėtų jaustis itin trapiai. Visa savo esybe ketvirtoji MOH dalis nusileidžia trims prieš tai buvusioms. Vis dėlto artimiausi šio žaidimo konkurentai, *Turok: Evolution* ir *James Bond: Nightfire* negali pasiūlyti net ir to, ką turi MOH.

Nagrinėjant Ramiojo vandenyno kovas, kūrėjams vis dėlto pavyko išlaikyti nepriekaištingą istorinį autentiškumą tiek kuriant siužetą, tiek žaidimo dizainą. Vis dėlto istorinei tiesai buvo šiurkščiai nusižengta kuriant patį žaidimo „geimplėjų". Be to, EA žygiavimas į pop žaidimų rinką galėjo turėti įtakos ir smukusiam žaidimo sudėtingumo lygiui. Žodžiu, žymioji serija keičia judėjimo kryptį tolyn nuo karo, artyn prie Holivudo... Ką padarysi, gerai, kad žaidime nebuvo Frenko Sinatros su Čarlzu Bronsonu :).

III

eJay Club World



Nors praėjusiais metais VA puslapiuose gan retai kalbėjome apie muzikinius žaidimus, šis žanras išties nesustabdomai populiarėja ir atranda vis daugiau fanų. Todėl norime ir čia išskirti jį bei apdovanoti geriausius praėjusių metų muzikinius darbus.

Geriausias Muzikinis 2003-ųjų Žaidimas — *eJay Club World*. Pamenate Žygio DJ'inių eksperimentų įspūdžius, aprašytus VA Nr. 3 puslapiuose? Trumpai priminsime, kaipgi iš savo PS2 konsolės galima pasidaryti praktiškai profesionalų miksavimo ir muzikos kūrimo centrą.

Idėja iš tiesų gudri. Pasirenkate, kokią muziką norite kurti — *techno*, *drum'n'bass*, *house* ar kitą, tada spaudžiate ant atitinkamo klubo (iš viso yra aštuoni skirtingi stiliai ar klubai). „Klubas" nėra patalpa, čia tiesiog surinkti garsai tam tikram stiliui kurti. Pats gabalų kūrimas yra gan nesudėtingas, o išgaunamas garsas tiesiog puikus.

Be „semplų" dėliojimo ar individualaus pragrojimo, čia yra ir keletas kitų „žaisliukų". Galite išbandyti ir patys sudėlioti „semplus" iš būgnų mašinos, sintezatoriaus, pažaisti su vaizdo efektais video animatoriuje bei palaužyti vinilų „dekus". Na, laužyti jų nesulaužysite, mat grotuvai netikri, tačiau galite „paskrečuoti", pažaisti su tempais ir šiaip apsimesti, kad stovite prie kokių nors genialių *Technics*:).

Space Channel 5: Special Edition

Būsime atviri — šį apdovanojimą labiausiai skiriame pagrindinei žaidimo herojei — Ulala. Kur dar matėte tokią stilingą, tiesiai iš vakarėlio Ibizoje (kur ji, beje, ne kartą ir lankėsi) atlėkusią žaidimo herojė? Čia ji ne šiaip sau šoka ir linksminasi. Ulala vėl stoja gelbėti pasaulio, o padėti jai turite būtent jūs. Be pagrindinių šokių varžybų mūsų mylimoji tarpgalaktinė reporterė turi dalyvauti *Rhythm Battles* kovoje, kur ji valdo muzikinį instrumentą ir laikui groja su priešininku. Taip pat tenka susiremti kitoje, *Lyric Battle*, kovoje, kur vietoje ginklo naudojamas balsas. Svarbiausia — išlaikyti aukštus žiūrovų reitingus, kitaip Kosminis Kanalas 5 bus tiesiog išjungtas, ir priešai liks nugalėtojai.

Amplitude

Populiariojo ir originaliojo *Sony* žaidimo *Frequency* tęsinys. Čia keliaudami futuristinėmis plynėmis, kurios iš tiesų yra garso takeliai, turime iš gabalų sudėlioti populiarias dainas. Turime laiku ir teisingai sujungti ir sudėlioti būgnus, bosą, vokalą, gitarų ir kitus dainos takelius. Iš viso to išeina ne tik puikios dainos, bet ir nuostabus vizualinis šou. Smagiausia, kad dirbti tenka su tokiomis žvaigždėmis kaip David Bovie, Garbage, Weezer ir kitais. Taip pat naujas muzikines erdves atveria ir *online* suderinamumas.

Ratchet and Clank: Locked and Loaded

Pamenate, dar 2002-aisiais džiūgavome, kad platformos žanras atgimė iš nebūties, buvo išrastas iš naujo ir privertė visus „rimtuolius" vėl pasinerti į kiek vaikiškus, tačiau be galo smagius ir spalvingus nuotykius. Drąsiai galima sakyti, kad žanro atgimimą lėmė keletas labai puikių platformerių. Nors praėjusiais metais čia nieko labai naujo neišvydome, tačiau tie patys paltformeriai susilaukė dar geresnių tęsinių.

Geriausias 2003-ųjų Platforminis žaidimas — *Ratchet and Clank: Locked and Loaded*! O kas gi daugiau? Visus nustebinę pirmieji keistos porelės nuotykiai šį kartą dar smagesni ir įspūdingesni. Antrojoje dalyje porelė keliauja padėti kiek kuoktelėjusiam verslininkui Fitzvidžetui, kuris pametė „vertingą biologinį eksperimentą".

Tęsinys siūlo galybę matytų gerų dalykų ir dar daugiau nematytų naujovių. Nors žaidimą pradėsite nuo dviejų ginklų, netrukus skaičius išaugs iki 20-ies. Įvairovės prideda ir galimybė tobulinti ginklus.

Žaidimas labai stipriai nukreiptas į platforminius dalykėlius, pavyzdžiui, šokinėjimą bei kovas. Taip pat yra galvosūkių, tačiau jie gan nesudėtingi ir nestabdo intensyvaus veiksmo. Kovos dažniausiai yra visiško masinio chaoso kėlimas ir aplinkų niokojimas. Kadangi ginklai įgauna patirties, tai kuo daugiau juos naudojate, tuo galingesni jie tampa ir leidžia dar smarkiau niokoti viską aplinkui.

Aplinkos, kaip ir priklauso tokiam žaidimui, tiesiog nuostabios. Visiškai naujas dalykas žaidime yra sferų pasauliai, kur viskas pastatyta ant sferos krašto. Be abejo, netrūksta ir mini žaidimų bei galybės atrakinamų dalykėlių.

II

Jak II: Renegade

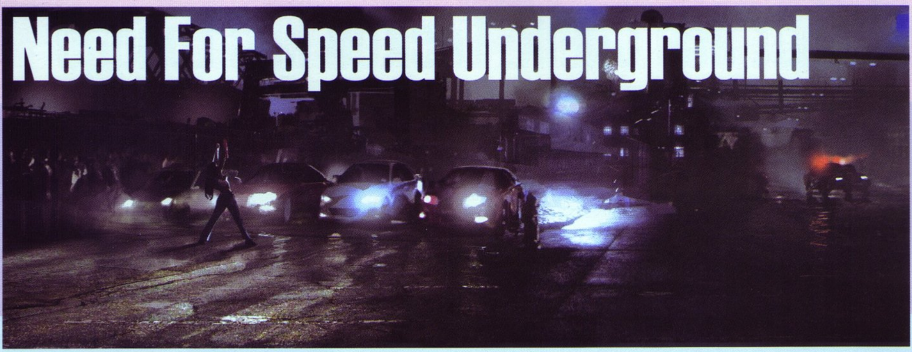
Dar vienas žaidimas, įėjęs į istoriją kaip paltformos žanro atgaivintojas, pernai taip pat susilaukė labai puikaus tęsinio. *Jak II* pasiėmė originalią pirmojo žaidimo formulę, pridėjo keletą įdomių naujų mechanikos triukų ir viską smarkiai padidino. Daugiau misijų, daugiau galimybių, daugiau įvairovės. Įdomiausia antrosios dalies naujovė — tamsus žaidimo tonas. Dabar Džekas yra susidvejinusi asmenybė, turinti antrąją Tamsiojo Džeko pusę. Dabar žaidime svarbų vaidmenį vaidina ginklai, kovos ir kiti rimti dalykai.

Ape Escape 2

Būtinai turime paminėti ir šį japonišką platformos šedevrą! Tai be galo smagūs berniuko Hikaru nuotykiai bandant sugaudyti nepavykusio eksperimento metu išsilakščiusias beždžiones, kurios dabar tapo protingos ir kurioms vadovauja pikta baltoji beždžionė. Žaidimas turi išties nemažai originalių idėjų — ko verta vien jau ginkluotė, tiksliau kalbant, beždžionių gaudymo įranga! Smagios ir pačios beždžionėlės, pasirodančios vis kitokiais kostiumais ir kitokiame amplua. Taip pat be galo įspūdingi ir žaidimo bosai. Žodžiu, tikra smagi japoniška platforma!

III

Need For Speed Underground



Kalbant apie lenktynes, 2003–iuosius drąsiai galima vadinti „pogrindiniais“ metais, mat geriausi praėjusių metų lenktynių žaidimai būtent ir demonstravo nelegalias lenktynes naktinių miestų gatvėmis. Tiesa, visa tai buvo pateikta kiek skirtingais kampais, tačiau būtent ši įvairovė labiausiai ir džiugino. Taigi važiuojam!

Geriausias 2003–ųjų Lenktynių Žaidimas — *Need For Speed Underground*! Nedidelis siurprizas, ar ne? Iš tiesų šį žaidimą „geriausiuoju“ buvo galima tituluoti dar metų pradžioje, pasirodžius tik pirmai informacijai ir vaizdams. Kas jau kas, bet kai EA apsiima kažką padaryti, jie tai padaro išties kokybiškai. Rizikingas geriausios lenktynių serijos *Need For Speed* „nusukimas į pogrindį“ pasiteisino su kaupu. Tai geriausias ir pilniausias pogrindinių gatvių lenktynių žaidimas. Nors sėdime ne už prabangių ferarių ar lambordginių vairų, galimybė iš eilinių golfų, pežų ir nisanų pasidaryti nepaprastą gatvių žvėrį tikrai žavi. *Need For Speed* — pirmasis žaidimas, siūlantis rimtesnes „tiuningo“ galimybes. Žinoma, galima ginčytis dėl kiek paviršutiniško techninio „tiuningo“, tačiau vizualiniams eksperimentams galimybės tiesiog beribės. Nė kiek neperdėdami galime teigti, kad pasėdėjus galima susikurti savo svajonių automobilį. O sėdėti prie jų tikrai teks ilgai, labai ilgai. Tačiau tai be galo malonu.

Tiek pat malonios ir tiesiog „vežančios“ pačios lenktynės. Na, tradicinės lenktynės išliko tradicinėmis, tik dabar jos greitesnės ir intensyvesnės dėl priešpriešinio eismo, painių ir netikėtų trasų posūkių bei sutrumpinimų ir agresyvios tarpusavio kovos. Žavi ir įdomios bei niekad nebandytos *drift* varžybos, o pagrindinis žaidimo vinis — dragas — tiesiog išverčia iš koto. Rankinis bėgių perjunginėjimas, nuolatinis tachometro stebėjimas, eksperimentai su *nitro* ir nepaprastas greitis — viskas, ko reikia pogrindinių lenktynių fanams.

II

Midnight Club II

Kitos didžiosios pogrindinės lenktynės su kiek kitokiu prieskoniu. Čia neturime drago, neturime licencijuotų automobilių bei jų „tiuningo“ dalių. Neturime nei paties „tiuningo“ ir automobilių derinimo. Tačiau ant kitos svarstyklių pusės guli trys nuostabūs miestai (Los Andželas, Paryžius ir Tokijas), įvairiausi trasos įveikimo maršrutai, galybė skirtingų lenktynių, dūžtantys automobiliai bei aplinkos objektai ir, žinoma, pati šauniausia muzika. Ką jau ką, bet perteikti miestų nuotaikas vaizdais ir muzika *Midnight Club II* tikrai sugeba. „Endless pleasure in limusine, nicotine from silverscreen...“

Moto GP3

Tarp praėjusių metų geriausiųjų reikia įrašyti ir visiškai kitokio pobūdžio lenktynes. Tai be konkurencijos geriausios motociklų lenktynės. Sukurtas pagal oficialų *Moto GP* čempionatą, žaidimas yra viskas, ko gali trokšti motociklų lenktynių fanai. Daugybė režimų, pasirenkamas arkados–simuliacijos lygis, kietas priešininkų DI, puikūs vaizdai ir oro efektai — viskas sukuria nepaprastą intensyvių moto lenktynių atmosferą.

III

Dark Chronicle

Nors praėjusiais metais neturėjome didžiųjų RPG hitų, kaip *Final Fantasy X*, pasirodė ne vienas dėmesio vertas kokybiškas RPG žaidimas, tad tikrai turime iš ko rinktis apdovanojimui.

Geriausias 2003–ųjų RPG Žaidimas — *Dark Chronicle!* Šis *Sony* darbas kai kuriose populiariausiose žaidimų svetainėse netgi vertinamas kaip geriausias praėjusių metų *PlayStation 2* darbas. *Dark Chronicle* — tai vieno pirmųjų PS2 žaidimų *Dark Cloud* tęsinys, smarkiai praplečiantis seriją ir praturtinantis ją ne viena naujove. *Dark Cloud 2* iš esmės padalintas į du žaidimo stilius. Sekdami žaidimo istoriją daugiausiai laiko, be abejo, praleisite vaikščiodami po atsitiktinai generuojamus požemius, kelsite savo ginklų lygius ir rankiosite, rodos, niekam nereikalingus daikčiukus. Tačiau šie beverčiais atrodantys objektai (metalo gabaliukai, odos lopinėliai ir pan.) gali būti perdirbti į energiją įrangos statistikų tobulinimui. Kitas įdomus dalykas yra galimybė „gaudyti idėjas", kurios suteikia veikėjui įkvėpimo naujiems unikaliems daiktams, kuriuos galima padaryti iš šių surinktų smulkmenų. Be pagrindinės istorijos žaidimas siūlo daugybę papildomų kvestų bei pasaulio statymo įrankį.

Dark Cloud 2 yra ne tik gilus žaidimas, ypatinga yra ir jo grafika. Tai lengvi ir ryškūs vandens spalvų ir cel-shaded efektų mišiniai. O garso takelis, balsai ir kiti garsai puikiai juos papildo ir sukuria nepakartojamą žaidimo atmosferą.

II

Arc the Lad: Twilight of the Spirits

Dar vienas praėjusiais metais *Sony* išleistas darbas tęsia seną ir puikią RPG seriją. *Twilight of the Spirits* vyksta praėjus tūkstančiams metų po ankstesnių žaidimų. Veiksmas vyksta Deimos pasaulyje ir sukasi aplink du veikėjus, Darką ir Khargą, kurie keliauja surasti dvasios akmenų rinkinį. Be pagrindinių veikėjų žaidimo metu vienaip ar kitaip dar bus galima valdyti net 12 personažų! Tačiau įdomiausia žaidimo savybė — unikali RTS/RPG hibridinė kovų sistema. Čia daug svarbesnis nei kituose RPG žaidimuose tampa strateginis ir taktinis mąstymas. Kartu ji nėra perdėm sudėtinga, tad ir naujokai greitai viską perpras ir pasiners į įdomiausias praėjusių metų RPG kovas.

Gladius

Įdomus ir visiškai netradicinis *LucasArts* eksperimentas su RPG žanru. *Gladius* yra unikalus dinaminio žaidimo mišinys, kuriame žaidėjams tenka vystyti ir vadovauti gladiatorių mokyklai. Laikui bėgant gladiatoriai įgauna patirties, mokosi naujų įgūdžių, tobulina savybes ir galiausiai išbando savo stiprybę epiniuose mūšiuose. Žaidėjai kaunasi mirtinais ginklais bei galinga magija, mokosi esminės kovos taktikų, tobulina ir derina veikėjus. Žaidime, be abejo, gan svarbią vietą užima strateginis elementas, todėl šis darbas tikrai teigiamai išsiskiria iš tradicinių RPG žaidimų.

III

Silent Hill 3

Nors siaubo žaidimai daug kur vis dar priskiriami prie *adventure* žanro, negalima nepriimti jų išskirtinumo ir savitumo. Todėl ir nusprendėme suteikti atskirą apdovanojimą būtent labiausiai mus gąsdinusiems žaidimams. O praėjusiais metais tikrai buvo ko bijoti.

Labiausiai bijojome vieno žaidimo... — Geriausiojo 2003–ųjų Siaubo Žaidimo — *Silent Hill 3*! Iš tiesų trečioji šios gilaus *survival horor* serijos dalis nustebino ir nugąsdino visko mačiusius žaidėjus. Kūrėjai sugebėjo pranokti save ir į pasaulį išleisti nepaprastą baimės kupiną žaidimą. Baisiausia, kad baimė čia kuriama ne tradiciškai pasitelkiant jau pažįstamus netikėtus gąsdinimo elementus, o metodiškai stumiant žaidėją į juodą baimės ir siaubo bedugnę. Žaidimas tarsi bando įlįsti į pasąmonę ir ten ilgam pasilikti. Tam tikslui, rodos, skirta viskas: tamsios ir kraupiai tikroviškos aplinkos, tiesiogiai su heroje susijęs siužetas, juodos bei baltos prigimties supriešinimas, iš tamsos lendantys aptakių formų monstrai ir kvapą gniaužiantys garsai... Būtent garsus labiausiai ir norisi išskirti. Jie pirmieji uždengia žaidėją nepaaiškinamo siaubo ir nesąmoningos įtampos skraiste. Gilūs, nesuprantami foniniai dunksėjimai, aštrių formų ir disonansinių sąskambių, ausis veriantys džeržgimai, iš tolo sklindančios dejonės — tiesiog didinga siaubo simfonija. Tai nepaaiškinama, tai gilu, tai — *Silent Hill*...

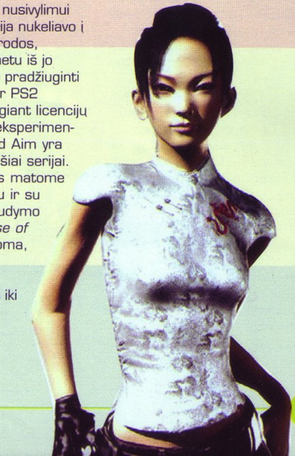
II

Clock Tower 3

Dar vienas praėjusių metų siaubo šedevras, ilgai neleidęs miegoti nei naktimis, nei dienomis. Kaip ant dėžutės rašo leidėjai, tai yra „Ekskursija į siaubą", ir jie nė trupučio neklysta. Žaidimas pasakoja apie „eilinę" 15-metę merginą Alisą ((ne)paprastos paauglės — praėjusių metų siaubo mada? :)), kuri privalo susidurti su blogiu ir jį nugalėti. Keliaujant žaidimu tenka atgauti daiktus, priklausančius mirusioms sieloms. Nuo daiktų priklauso, ar siela persekios jus likusį žaidimo laiką. Žaidimas kiek pasikeičia bosų lygiuose. Čia vietoje stiprybės turite baimės indikatorių, ir kuo labiau bijote, tuo pažeidžiamesnis esate. Tai išties novatoriška idėja ir tikrai įspūdinga stebėti, kaip herojės baimės lygis atitinka paties žaidžiančio siaubo išraišką...

Resident Evil: Dead Aim

Nors daugelio gerbėjų nusivylimui tikroji *Resident Evil* serija nukeliavo į *GameCube* pasaulį ir, rodos, neketina artimiausiu metu iš jo išlįsti, kūrėjai sugebėjo pradžiuginti (pagąsdinti) gerbėjus ir PS2 žaidimu. Tiesa, ar vengiant licencijų susipjovimo, ar šiaip eksperimentuojant, žaidimas Dead Aim yra kiek kitoks nei įprasta šiai serijai. Dabar veiksmo scenas matome pirmojo asmens vaizdu ir su zombiais kovojame šaudymo režime geriausiu *House of the Dead* stiliumi. Žinoma, tai ne tas pats, kas klajoti stebint savo veikėją, o apsiginklavus iki dantų baimės efektas turėtų būti mažesnis, tačiau taip tikrai nėra. Kraupioji *Resident Evil* dvasia tikrai jaučiasi.



III

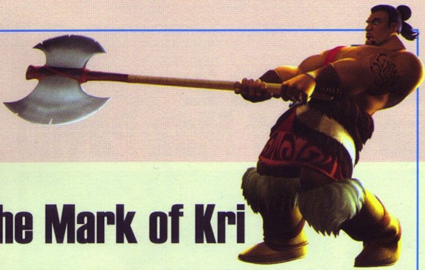
Ape Escape II

Specialų apdovanojimą skiriame ir, mūsų manymu, puikiems, tačiau plačiai neįvertintiems ir nepripažintiems žaidimams. Nežinia, ar jie per daug „kitokie", ar yra kokia kita priežastis, dėl kurios neišpopuliarėjo taip, kaip turėjo išpopuliarėti. Kaip bebūtų, nors ir nespindėję dėmesio centre, šie žaidimai yra tiesiog nuostabūs.

Geriausias Neįvertintas 2003-ųjų Žaidimas — *Ape Escape II*! Nepripažintas, bet labai šaunus... Hm... Gan neiprasta nominacija metų geriausiųjų apdovanojimuose. Skirstant nominacijas galvos sukti neteko, kadangi dėl kai kurių žaidimų hm... nesėkmės mes labai išgyvenome. Ryškiausias iš jų, be abejo, yra SCE darbas *Ape Escape 2*. Labai apmaudu, kad šis šedevriukas neprigijo nei mūsų krašte, nei daugumoje kitų šalių. Ko gero, pats platformerio žanras dabar išgyvena kiek sunkesnį laikotarpį. Na, žinoma, paskutinis mados klyksmas šiemet buvo labai realistiškų arkadų arba GTA klonų kūrimas, taigi kiek netradiciniam platformeriui žaidėjų širdyse vietos liko mažiau. Kaip ten bebūtų, *Ape Escape* buvo nuvertintas nepelnytai. is puikus platformeris tikrai įkūnijo visus gero žaidimo bruožus. Puikus siužetas, labai originaliai pateikti ir naudojami *gadgets*, debesys atrakinamų prizų ir t. t. Tiesa, atrakinami prizai taip pat nesulaukė didelio pasisekimo, o beždžioniškos pasakaitės, išleistos kaip VA priedas, susilaukė žiaurios kritikos :).

Iš esmės *Ape Escape* ir ganėtinai populiarus bei mėgstamas *Ratchet and Clank* turi nemažai bendrų bruožų. Tačiau kažkurioje vietoje jų keliai stipriai išsiskiria: Ratčetas žengia tolimesniu žaidimo žanro išplėtimo keliu, o *Ape Escape* stipriai orientuojasi į japonišką kultūrą. Be proto japoniškas garso takelis, personažų vardai, žaidimo dizainas bei atmosfera ne itin patiko tiek mūsų šalies gyventojams, tiek visai Europai. Kaip ten bebūtų, žaidimas išties šaunus, gaila, kad neįvertintas... Gal tiesiog jam dar per anksti kirsti mūsų kraštų sienas?

II



The Mark of Kri

Antrasis darbas, apie kurį kalbėsime šioje nominacijoje, tai barbariškasis *The Mark of Kri*. Dar vienas SCE darbas :]. Tiesą pasakius, *The Mark of Kri* nebuvo toks beveik tobulas, kaip kad *Ape Escape 2*, tad faktas, kad jis liko nepakankamai įvertintas, stebina mažiau. Vis dėlto, mūsų įsitikinimu, TMK buvo kitoks žaidimas, ir, ko gero, būtent naujovių ieškojimas jam pakišo koją. Žaidimas nelabai tiko į kažkokio konkretaus žanro rėmus, tad taip ir nesulaukė nė vieno konkretaus žanro gerbėjų palaikymo. Be to, žaidimas buvo ganėtinai trumpas ir savo išvaizda labiau priminė paprastutį vaikišką žaidimą, o ne rimtą barbarišką sagą. Kaip ten bebūtų, *The Mark of Kri* turėjo kone tobulą siužetą, originalų veikėjų bei lygių dizainą, puikiai išvystytą *stealth* sistemą. Už tai jis tikrai vertas vietos metų geriausiųjų sąraše, bet, deja deja...

Sly Cooper and the Thievius Racoonus

Dar vienas žaidimas iš „platformeris kitaip" serijos. Lygiai taip pat, kaip ir aukščiau minėti darbai, nesulaukęs nei vieno jūsų balso ;-). Sly Cooper mus sužavėjo ne tiek naujovių kiekiu, kiek savitu stiliumi. Skirtingai, nei du aukščiau minėti žaidimai, šis žaidimų pasauliui beveik nepasiūlė jokių naujovių ar inovacijų „geimplėjaus" srityje. Vis dėlto Sly Cooper padovanojo mums ir keletą labai svarbių dalykų: tai buvo vienas originaliausių darbų lygių bei veikėjų dizaino prasme. Pagrindinis žaidimo herojus beveik be konkurencijos galėtų būti apdovanotas charizmatiškiausio veikėjo titulu. Žaidimo siužetas nors ir gan paprastas, tačiau pateiktas labai savitu ir puikiu stiliumi. Beje puikiai įvertinome ir visus gero žaidimo standartus atitinkantį, geimplėjų bei puikiai sureguliuotą sudėtingumo lygio augimą. Žodžiu, tai dar vienas puikus, bet neįvertintas žaidimas. Ką padarysi, geriausiųjų top'ai juk ne guminiai.

III

I

Enter The Matrix

Specialų apdovanojimą norime skirti ir žaidimams, praėjusiais metais pasižymėjusiems geriausia „pagrindine varomaja jėga" — siužetu. Dabar praktiškai visi žaidimai, išskyrus nebent kai kuriuos sportinius, didelį dėmesį skiria istorijai, siužetui ir jo pateikimui, tad rinktis tikrai yra iš ko. Be to, pernai turėjome keletą labai ypatingų darbų.

Iš tiesų, nors šį žaidimą sutiksite ir prie vienintelio neigiamo mūsų apdovanojimų skyrelio, dėl vienos *Enter The Matrix* savybės abejonių nekyla. Žaidimas turi patį geriausią siužetą, kokį tik teko patirti praėjusiais metais. O kaip gi kitaip? Juk scenarijų rašė patys Matricos trilogijos režisieriai broliai Endis ir Laris Vačovskiai. Tai pirmas ir kol kas vienintelis atvejis žaidimų pramonėje, kai su pagal kino licenciją kuriamu žaidimu taip glaudžiai dirba patys kino kūrėjai.

Apie klajones po virtualų ir tikrą ETM pasaulį jau kalbėjome 7-jame VA numeryje, tad dabar tik glaustai priminsime, kuo šio žaidimo istorija ypatinga. Kitaip, nei daugelyje žaidimų pagal filmus, čia neatpasakojama filme vykstanti istorija. Keista, bet žaidime nevaidina ir pagrindiniai filmo herojai Neo, Trinity ir Morfėjus. *Enter The Matrix* pasakoja „šalutinę" istoriją, susipynusią su pagrindiniu Matrica.Perkrauta filmo siužetu. Pagrindiniai žaidimo herojai Niobe ir Ghost filme pasirodo tik epizodiškai, ir tik žaidžiant galima pilnai sužinoti ir suprasti, kokį svarbų vaidmenį visoje šioje Matricos istorijoje jie iš tiesų vaidina. Jei matėte antrąjį Matricos filmą, žinote, jog Ziono antpuolio išvakarėse buvo pasiųsti du laivai ieškoti jokių žinių ilgai nedavusio Neo laivo. Vienas iš šių pagalbon išsiųstų laivų ir buvo Niobes ir Ghost. Duetas keliauja paraleliai pagrindiniams filmo herojams ir turi atlikti labai svarbią užduotį, be kurios Neo komandai nepavyks įvykdyti savo tikslo. Taigi keliaujame praktiškai tomis pačiomis vietomis, kaip ir filmo herojai, kovojame su tais pačiais priešais. *Enter The Matrix* ypatingas ir tuo, kad žaisdami čia išvysime ir apie valandą laiko specialiai žaidimui filmuotos medžiagos, kuri buvo kuriama tuo pat metu, kaip ir filmas, o tai, sutikite, išties unikalus dalykas žaidimų pasaulyje.

Įdomu ir tai, kad ETM siužetas tiesiogiai susijęs ir su pirmąja *The Animatrix* serija. Taigi norint išvysti ir pilnai suvokti Matricos pasaulį, filmo toli gražu neužtenka. Būtina peržiūrėti *The Animatrix* ir, žinoma, pereiti visą *Enter The Matrix* žaidimą. Vačovskiai dar pačioje „matricos eros" pradžioje kalbėjo, kad nori sukurti ne tik paprastą filmą, o iš skirtingų dalių sudėliotą ir kelis pateikimo tipus apimantį Matricos pasaulį. Jiems tai tikrai puikiai pavyko.

II

Beyond Good and Evil

Šis nepaprastas žaidimas jau trečiąjį kartą svečiuojasi mūsų apdovanojimuose. Įvertinti jį reikia ir už vieną įdomiausių praėjusių metų siužetų. Kūrėjai siekė mums pateikti išties epinę istoriją, „užkabinančią" ir pačias esmines gėrio ir blogio sąvokas. Tokiam, rodos, neįmanomam dalykui jie parinko labai artimą žaidėjams fantastinę aplinką ir sukūrė labai intriguojantį siužetą. Kol kas dar jo nepasakosime (primename, apie Džein nuotykius nuostabiame pasaulyje skaitykite kitame VA numeryje), tačiau tikrai garantuojame, kad abejingų šio žaidimo istorija nepaliks.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Pirmasis *Max Payne* žaidimas smarkiai nustebino ir sužavėjo žaidėjų pasaulį savo istorija ir jos pateikimo stiliumi. Antroji žaidimo dalis toliau išskirtiniu stiliumi pasakoja detektyvo istoriją, į kurią šį kartą įsipynę ne tik tamsūs nusikaltimų pasaulio vingiai, bet ir aistringa meilės istorija. Verskite VA puslapius ir ieškokite įspūdžių apie šią nepaprastą detektyvinę ir meilės istoriją.

III

Silent Hill 3

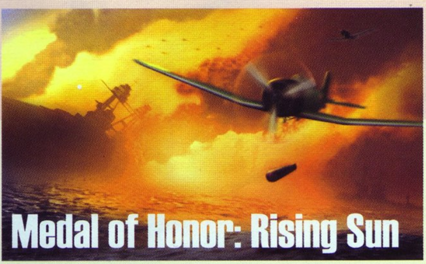
Specialų apdovanojimą norime suteikti ir geriausiai praėjusiais metais skambėjusiems žaidimams. Garsas yra viena galingiausių priemonių įtraukti žaidėją, subtilesnė ir todėl dažnai geriau suveikianti ypatybė, nei žaidimo vaizdas. Deja, nedaugelis kūrėjų ir leidėjų tai suvokia ir garsui bei muzikai skiria pakankamai dėmesio. Tačiau praėjusiais metais turėjome keletą labai ypatingų darbų, tiesiog apstulbinusių savo skambesiais.

Geriausias praėjusių metų siaubo žaidimas labiausiai gąsdino ir kartu žavėjo būtent savo garsu. Kūrėjai išties žino garso kūrimo bei pateikimo paslaptis ir jomis pasinaudodami išgauna tiesiog stulbinamą tamsią garsų ir muzikos simfoniją. Apie muzikos ir garso vaidmenį žaidime liudija ir tai, kad pagrindinis žaidimo prodiuseris Akira Yamaoka yra kompozitorius, būtent jo surinktas ir sukurtas muzikinis takelis skamba *Silent Hill 3* žaidimo metu.

Nežinia, kas labiausiai prikausto žaidžiant šį žaidimą — garsai, efektai, muzika ar ... tyla. Į šį klausimą turbūt neįmanoma atsakyti, nes viskas labai sklandžiai supinta ir žaidėjui pateikiamas nepakartojamas garsinis paveikslas. Žaidžiant, rodos, muzikinio takelio net nesigirdi, į jį atkreipiame dėmesį tik animacinių intarpų metu. Ypatingai žavi ilga ir atpalaiduojanti kelionės į patį *Silent Hill* miestelį scena, kurios metu skamba grupės AE atliekama japoniško *trip-hop* kompozicija.

Labiau pastebimi ir ypatingai įtraukiantys yra *Silent Hill 3* garsai. Fone beveik be perstojo girdėti neaiškios kilmės dunksėjimai, džeržgimai, kitokie gilūs ir kraupūs garsai. Neretai ausis perveria ir krūptelti priverčia vaikų balsai ar kitokie šaižūs klyktelėjimai. Žodžiu, garsas visą laiką žaidėją išlaiko įsitempusį. O baisiausia, kad tokią pat, jei ne didesnę įtampą ir nerimo jausmą sukelia žaidimo tyla. Epizodai, kuriuose ilgai girdime tik pačios herojės žingsnius, tikrai bauginamai žavūs...

II

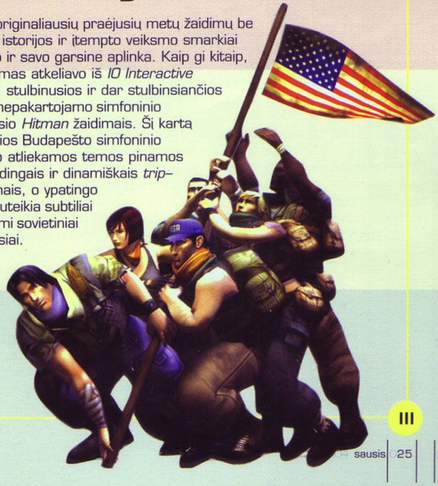


Medal of Honor: Rising Sun

Nors ir nesugebėjęs taip sužavėti, kaip praėjusioji MOH serija *Frontline*, *Rising Sun* pasižymi tikrai ne ką prastesniu garsu ir muzika. Nors už garsą šį kartą buvo atsakingas kitas žmogus, geriausios MOH tradicijos tikrai išlaikytos, o nauja, dar serijoje negirdėta tematika išties sužavi. Kalbame apie azijietiškus motyvus, kurie sudaro pagrindinę *Rising Sun* temą ir kuria autentišką Rytų atmosferą. Filipinuose fone skamba būgnai, Singapūre sėlinant nuo sargybinio prie sargybinio ausyse šnabžda medinės fleitos. Efektas nepakartojamas. Ginklų garsai ir kiti efektai taip pat yra tradiciškai aukščiausios THX serfitikuotos kokybės.

Freedom Fighters

Vienas originaliausių praėjusių metų žaidimų be įdomios istorijos ir įtempto veiksmo smarkiai sužavėjo ir savo garsine aplinka. Kaip gi kitaip, juk žaidimas atkeliavo iš *IO Interactive* studijos, stulbinusios ir dar stulbinsiančios pasaulį nepakartojamo simfoninio skambesio *Hitman* žaidimais. Šį kartą nuostabios Budapešto simfoninio orkestro atliekamos temos pinamos su melodingais ir dinamiškais *trip-hop* ritmais, o ypatingo skonio suteikia subtiliai naudojami sovietiniai skambesiai.



III

METŲ SIURPRIZAS

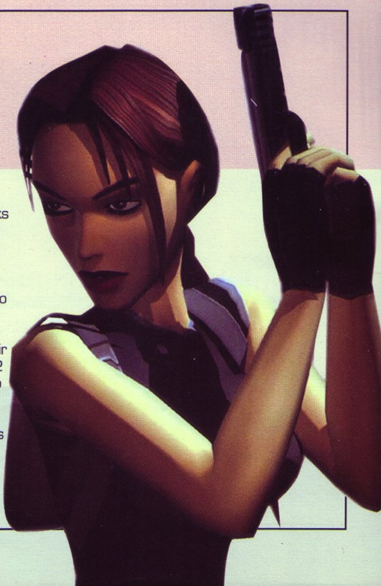
2003-ieji metai žaidimų pramonėje gal ir nebuvo labai turtingi tokių didelių naujovių, kaip naujų didžiųjų konsolių pasirodymas, tačiau įdomių naujienų ir malonių bei nelabai siurprizų netrūko. Prisiminkime kelis įdomiausius momentus.

The Simpsons: Hit and Run pasirodymas. Gaila, dar nespėjome išsamiai apžvelgti tik prieš šventes pasirodžiusio naujausio žaidimo pagal „Simpsonus" (pažadame tai padaryti artimiausioje ateityje), tačiau būtent jį galima vadinti didžiausiu ir maloniausiai nustebinusiu praėjusių metų siurprizu. Kodėl? Ogi todėl, kad tai pirmas po ilgo laiko išties smagus ir vertas dėmesio žaidimas iš skęstančios *Vivendi* stovyklos. Todėl, kad, kalbant atvirai, tai pirmas ir vienintelis žaidimas, tikrai sugebantis perteikti tikrąją Simpsonų dvasią ir visą tą beprotišką smagumą. Todėl, kad tai tiesiog drąsus ir puikiai pasiteisinęs bandymas Simpsonus pateikti geriausiu GTA stiliumi. Žodžiu, tai įspūdingiausi iki šiol matyti animaciniai smagumai :).

Sony PSP atskleidimas. Beveik neabejojame, kad būtent šį pavadinimą matysite kitų metų įdomiausių ir reikšmingiausių naujienų viršūnėje, tačiau vien jau pati idėja, kad *Sony* po tiek metų vis dėlto nusprendė lįsti į nešiojamų konsolių rinką, yra verta išskirtinio apdovanojimo. Jau žinome specifikacijas, matėme ankstyvus koncepcinius vaizdus, šio VA puslapiuose dar rasite šito daikčiuko kainos prognozes ir žaidimų leidėjų planus. Žodžiu, pirštinė mesta, laukiame didžiosios handheldų kovos.

Tomb Raider „atėmimas iš gimdytojų". Liūdnas, tačiau tikrai reikšmingas praėjusių metų atsitikimas. Visas šis reikalas su paskutiniuoju Laros Kroft pasirodymu buvo nemalonus ir kupinas tamsių emocijų, o rezultatas tikrai prastas. *Eidos* nusprendė atimti Larą iš Tomb Raider kūrėjų *Core Design* studijos ir perleisti kitiems, tikėdamiesi geresnių rezultatų. Vieni iš Laros „tėvelių" ir *Core* įkūrėjų broliai savo ruožtu palieka studiją ir keliauja laimės ieškoti kitur. Na, tikėtis, kad jiems pasiseks, galima, tačiau viltis, kad nauja studija, niekada nedirbusi su Lara, prikels frančizę naujam gyvenimui, yra naivu. Na, bet reikia likti optimistais.

METŲ NUSIVYLIMAS

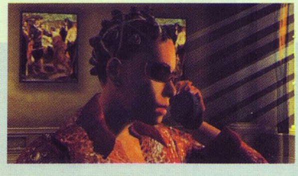


Negalima tikėtis, kad viskas visada bus gerai, ypač kai žaidimų industrija tokia didelė ir joje veikia labai galingos jėgos. Kartais tenka nusivilti vienais ar kitais kūrėjų ar leidėjų sprendimais ir išleistais darbais. Praėjusiais metais iš tiesų išgyvenome kelias nelabai malonias akimirkas.

Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness. Žaidimas vėlavo beveik metus ir vis tiek išėjo nepabaigtas ir nesutvarkytas. Geriau jau būtų dar daugiu vėlavęs ir tikrai tikėtina, kad kūrėjai būtų sutvarkę detales ir labiau subalansavę žaidimą. Tikros priežastys neatskleidžiamos, tačiau ir taip aišku, kad kino banginių spaudimas leidėjams (žaidimas griežtai buvo suplanuotas pasirodyti kartu su antruoju filmu) ir kūrėjams viską smarkiai pagadino.

Enter The Matrix. Dar vienas didžiulis ilgai pūstas burbulas, kurio rezultatas tikrai nebuvo toks geras, kaip turėjo būti. Į žaidimą mestos iki šiol istorijoje negirdėtos pajėgos, scenarijų rašo ir adaptuoja patys filmo režisieriai, žaidimui sukuriama speciali su filmu supinta valandos trukmės kino medžiaga. Tačiau kūrėjai nesugeba (ETM privalo pasirodyti kartu su Matrica.Perkrauta) iki galo įgyvendinti savo užduočių, ir nors iš principo ETM galima vadinti „geresniu nei vidutinis" žaidimu, nemažai grubių, į akis lendančių klaidų baisiai nervino ir liūdino. O juk šis žaidimas turėjo (ir būtų galėjęs) sukelti ne mažesnę revoliuciją, nei pirmoji Matrica kine.

Contra Shattered Soldier. Po baisiai nevykusių bandymų vieną kiečiausių visų laikų žaidimų *Contra* perkelti į PSone labai norėjosi, tačiau ir sunku buvo tikėti, kad tai pavyks padaryti PS2 konsolėje. Rezultatas tikrai nenudžiugino. Nuo PSone laikų toli nepažengta, techninės galimybės beveik neišnaudotos. Pasirodo, ir tokiose studijose kaip *Konami* ne visada viskas gerai. Nors patys jie vilčių neatsisako ir jau anonsuojama kita *Contra* dalis, kuri turėtų smarkiai skirtis nuo ankstesnių ir grąžinti serijai gyvenimą. Ką gi, vėl lauksime.



Ši 2003–ųjų apdovanojimų paradą pabaigsime jūsų išrinktais geriausiais žaidimais. Juk ką mes berašytume, galutinis sprendimas visada yra jūsų, tad ir šie vertinimai bei geriausiųjų žaidimų topas geriausiai atspindi žaidimų populiarumą Lietuvoje. Dar kartą nuoširdžiai dėkojame už didelę krūvą anketų, šiek tiek kantrybės ir, kaip žadėjome, sulauksite už jas plakatų.

Geriausiu 2003–ųjų VA Skaitytojų Žaidimu skelbiame *Need for Speed Underground*! Iš tiesų EA visai neapsiriko spėdami, kad žaidėjai tiesiog nekantrauja patys išbandyti filmų uždegtą pogrindinių lenktynių aistrą. Apie NFSU kalbėta jau labai daug ir nieko naujo nebepridursi. Dabar daugelio galvose turėtų kirbėti viena mintis: kas bus toliau? Kurlink toliau važiuos didžioji *Need For Speed* serija? Ar sėkmės pagauti *Electronic Arts* bandys dar giliau lįsti į pogrindinį žanrą? Ar atsisuks atgal, ir prisiminę ankstesnių serijų sėkmę (pasakykite bent vieną nesėkmingą NFS seriją, ir mes „nusiimsime kepures") bandys vėl pateikti lenktynes su geriausiais egzotiškais automobiliais, kovas keliuose su policija, pateiks išsamią kurio nors automobilių gamintojo retrospektyvą ar sugalvos ką nors visiškai naujo? Kol kas šiame fronte visiškai tylu. Kai tik ką nors išgirsime — iš karto rėksime ir jums!

Tonis Haukas Lietuvoje niekada nesiskundė populiarumo stoka, tad nenuostabu kad naujas ir smarkiai pasikeitęs Underground susilaukė tokio didelio populiarumo. *Tony Hawk* žaidimas be paties Tonio atrodo neįmanomas, tačiau kūrėjai sugebėjo pasukti seriją kiek netikėtu, tačiau, pasirodo, labai teisingu ir priimtinu žaidėjams kampu. Sveikiname juos ir toliau laukiame siurprizų.

Trečiasis sąraše — taip pat ilgai lauktas naujas populiariosios *Medal of Honor* serijos pasirodymas *Rising Sun*. Na, dėl geriausiojo vardo Artojas su jumis pasiginčytų, tačiau balsai rodo, kad MOH serija išlieka viršūnėje.

Apie likusius jūsų Top 20 išrinktus žaidimus smulkiau nekalbėsime. Tiesiog norime pasidžiaugti, kad Lietuvoje populiarūs įvairių žanrų žaidimai. Netgi *Eye Toy* įsisuko į geriausiųjų sąrašą! Tiesa, galbūt balsavusiems keistai atrodo, kad tope nėra *GTA: Vice City*. Iš tiesų ne vienoje anketoje radome paminėtą šį žaidimą. Žinoma, galbūt daugelis jį peržaidėte šiemet, juk jis buvo išleistas pakartotinai kartu su GTA III. Kaip bebūtų, nusprendėme nebeįtraukti į sąrašus. Juk tai geriausias mūsų ir jūsų išrinktas 2002–ųjų metų žaidimas, tad tegul jis ir lieka stovėti ant šios aukščiausios pakylos.

METŲ ŽAIDIMAS — 2003

1. Need For Speed: Underground
2. Tony Hawks Pro Skater: Undeground
3. MOH Rising Sun

4. SSX 3
5. Soul Calibur 2
6. Silent Hill 3
7. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
8. Mortal Kombat: Deadly Alliance
9. True Crime Streets of LA
10. Metal Gear Solid: Substance
11. Devil May Cry 2
12. Jak 2: Renegade
13. Eye Toy: Play
14. Enter the Matrix
15. Lord of the Rings: Return of the King
16. Prince of Persia
17. Indiana Jones and the Emperors Tomb
18. Chaos Legion
19. Fifa 2004
20. NBA Live: 2004

KONKURSAS
sugauk VA!

Nufotografuok žurnalą VA PlayStation neįprastoje ir originalioje vietoje. Gali ten būti ir pats, gali surasti kokį įdomų daiktą ar objektą, gali pasitelkti ir darbo su kompiuteriu įgūdžius bei fantaziją. Svarbu, kad vaizdas būtų įdomus ir neįprastas bei ten būtų VA žurnalas!
Visi atsiuntę nuotraukas gaus pasirinktą didelį ir gražų žaidimo plakatą. Galite rinktis iš šių keturių žaidimų: GTA: Vice City, FIFA 2004, Lord of the Rings: Return of the King, SSX 3 (nurodykite kitoje nuotraukos pusėje kartu su adresu).
Du originaliausių ir įdomiausių nuotraukų autoriai bus apdovanoti didžiuliais stendais. Galite pasirinkti vieną iš dviejų: The Mark of Kri arba FIFA 2004.

Mėnesio varžtas

Ratchet and Clank: Locked and Loaded

Deimantinis varžtas

Kūrėjas: Insomniac Games | Leidėjas: SCEE | Data: 2003-lapkričio-21 | Žanras: platforma

Insomniac Games **garsėja kaip puiki kompanija, sugebanti kurti novatoriškus ir tikrai FUN! žaidimus mūsų numylėtosioms konsolėms. Taip pat šie garbūs ponai sugeba kurti puikius tęsinius jau pasirodžiusiems žaidimams, o tai pavyksta toli gražu ne kiekvienai kūrėjų komandai. Tad prieš pradedant žaisti *Ratchet and Clank 2: Locked and Loaded* (toliau L'n'L), jau buvo aišku, kad žaidimas bus geras. Tačiau niekas nesitikėjo, kad jis bus TOKS geras. Čia išėjo panašiai kaip ir su *SSX 3* ar *GTA: Vice City*, kai žmogus net neisivaizduoji, kad tobulas žaidimas dar gali būti patobulintas. Ką gi, metas eiti į sandėliuką, ieškoti kuo geresnių ir didesnių varžtų. Suprantate, Ratčetas tiesiog rauna stogą nuo galvos, ir norint, kad jis nenuvažiuotų, teks gerokai prisiveržti...**

Artojas

KIEČIAUSIAS VARŽTAS

Didvyriškoji pora po pirmosios dalies pasineria į gilią depresiją. Galaktikos gelbėjimo darbai baigti, tad du narsuoliai baigia numirti iš nobodulio. Dėkui Dievui, kad du draugeliai niūrios kasdienybės prastūmimui pasirinko PS2, o ne taurelę, kaip mėgsta dauguma herojų. Žodžiu, Ratčetas per dienas žaidžia žaidimus apie save arba Jak II, o Klankas šviečiasi skaitinėdamas knygas. Be abejonės, jie vis dar populiarūs (nors niekam nereikalingi), tad žaidimo pradžioje atvykusi reporterė ima iš jų interviu. Ir atsitik tu man taip, kad gretimoje galaktikoje gyvenantis ir dirbantis Megakorp direktorius Aberkombas Fizvidžetas pamato šią laidą bei greituoju paštu siunčia jiems laišką. Pasirodo, niekadėjai vagišiai iš Megakorpo pagrobė itin slaptą eksperimentą, kurį būtina kuo greičiau sugrąžinti. Ir, be abejo, Visatoje nėra geresnių samdinių kaip du mūsų pažįstami, tad netrukus prasideda jų verbavimas. Jei Megakorp tiesiog pasiūlytų Ratčetui ir Klankui darbą be jokio atlygio, iškamuoti nuobodulio superdidvyriai tikrai nebūtų atsisakę. Tačiau Megakorp pasiūlė daug daugiau. Naujas lateksinis kostiumas, treniruotės specialioje ir slaptoje Megakorp bazėje, naujausia ginkluotė ir įranga tiesiai iš Megakorp laboratorijų. Nauji priedai Klankui, naujas kosminis laivas... Na, kas gi sugebėtų atsispirti TOKIAM pasiūlymui!?

Taigi dabar mūsų rankose ne šiaip savo planetą gelbėjantis (atleiskit už išsireiškimą) voveris, o stilingas, iki dantų ginkluotas super agentas. Gyvūnijos pasaulio Džeimsas Bondas, Neo, Meitriksas ir Tomas Kruzas viename asmenyje. Nežiūrint į tai, nei vienas iš aukščiau vardintų super žmonių po ranka neturėjo tokio žavaus, išsilavinusio, inteligentiško ir apsukraus robotuko kaip Klankas. Tad galime daryti išvadą, kad Ratčetas, toks, koks yra dabar, gali būti vadinamas kiečiausiu agentu pasaulyje...

„Užtiuníntas" veržlėraktis su įmontuotu atsuktuvu, plaktuku ir mikrobangų krosnele

Dirbdami su PSone žaidimais (konkrečiai Spyro) Insomniac darbuotojai stengėsi kuo labiau išplėsti tradicinio platformerio ribas ir džiugino mus milžiniškais lygiais, vientisu ir tikrai labai originaliu siužetu, papildomais mini žaidimais bei tuntais surenkamų ir labai naudingai panaudojamų daiktų, o atvykę į PS2 savo filosofiją jie pakeitė. Dabar, kai insomniakiečiai jau moka kurti tobulus ir patrauklius personažus, milžiniškus lygius ir nepriekaištingą siužetinę liniją, vyrukai savo žvilgsnį nukreipė į paties žanro modifikavimą. Taigi Ratčeto seriją galima vadinti ir eksperimentine, mat susidaro įspūdis, jog kūrėjai tiesiog išdykauja šūkčiodami, „Nagi, pažiūrėkim, kas išeis, jei į žaidimą įdėsim lenktynių!" arba „Vyručiai, pabandykime sukergti platformerį su RPG!", arba „Žaidėjai juk dievina mažučius galvosūkių žaidimukus, kodėl gi mums jų nepanaudojus?" Taip

tradicinis nuotykių žaidimas virsta visiškai neapibūdinamu žanrų mišiniu, kurio pagrindinė varomoji galia yra tobula visa ko saveika bei nerealus FUN! Na, juk iš tikrųjų bet kokia elektros įrangos gamintoja galėtų jums pasiūlyti elektrinį atsuktuvą su įmontuotu grąžtu rinkiniu, pneumatiniu plaktuku, mikrobangų krosnele, šaldytuvu, pieštukine ir kamščiatraukiu. Tačiau esu tikras, kad naudotis tokiu daiktu nenorėtumėte arba tiesiog negalėtumėte. Kitas klausimas, kaip padaryti tokį įrenginį, kad žmogus norėtų ir galėtų naudotis visais jo teikiamais privalumais. Insomniac, nors ir nepagaminusi aukščiau minėto prietaiso, atrado formulę, kaip suplakti daug tarpusavyje ne visai

derančių dalykų į vieną visumą. Ir suplakti taip, kad vartotojas, viena ranka prilaikydamas nuvažiuojantį stogą, stūgautų iš pasitenkinimo. Gal tokie žodžiai skamba kaip eilinis emocijų padarinys, tačiau tai gryna tiesa. Tiesa yra ir tai, kad Insomniac ne vieni tokie gudručiai, kompanija Naughty Dog puikiai pasirodė su Jak II, o Xbox savininkai panašų „miksavimą" galėjo įžvelgti ir Star Wars: KOTOR žaidime. Vis dėlto, mano nuomone, Insomniac tai padarė truputį geriau ir/arba originaliau nei kiti, tad...

Taigi kurdami L'n'L kūrėjai paėmė pirmąją žaidimo dalį ir gerai ją pakratė, kad išbyrėtų viskas, kas buvo sudėta. Tuomet iš žaidimo iškritusius daiktus ėmė rūšiuoti į dvi krūveles „Žaidėjai džiaugsis, jei paliksim" ir „Žaidėjai džiaugsis, jei išmesim ir sudėsim naujus". Taip į pirmąją krūvelę nukeliavo pagrindiniai žaidimo herojai, maža dalelė jų įrangos, beveik visa valdymo schema bei keli itin reikšmingi geimplėjaus elemtai. Į antrąją krūvelę atsainia ranka buvo numestos visos senos planetos, dauguma senųjų priešininkų, senas kosminis laivas, seni ginklai, seni personažų drabužiai... Žodžiu, viskas, kas nenukeliavo į pirmąją krūvą. Tuomet kūrėjai atsargiai paėmė daiktus iš pirmosios krūvos ir ėmėsi juos tobulinti. Personažai įsitaisė naujų drabužių, valdymas naujų funkcijų, žemėlapiai tapo truputį aiškesni ir informatyvesni.

Atlikę juodą atrankos darbą, kūrėjai ėmėsi kurti naujus daiktus... Tai mane labiausiai žavi.

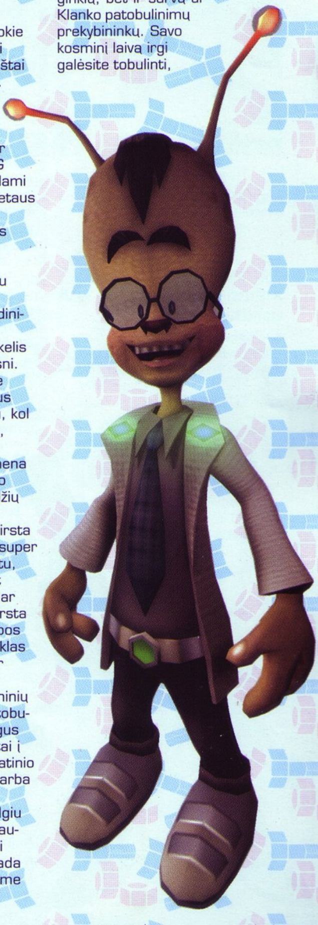
UPGRADE'INK SAVO VARŽTĄ

Nors žaidimo siužetas visiškai pakeistas ir kažkiek atskirtas nuo pirmosios žaidimo dalies, dvi istorijos turi nemažai salyčio taškų. Vienas maloniausių, beje, yra susitikimas su Gadgetron prekeive. Jis žavingas tuo, kad iš savo atminties kortelės galėsite paimti kai kuriuos pirmajame žaidime turėtus ginklus. Be abejo, taip galėsite padaryti tik tuo atveju, jei žaidėte ir savo atminties kortelėje išsaugojote pirmąjį Ratčeto nuotykį. Ginklai, kuriuos jau turėjote pirmoje dalyje, bus visiškai nemokami, o ginklai, kurių neturėjote, kainuos keletą kartų brangiau. Žaisdamas pirmąjį Ratčetą dėl laiko stokos taip ir neįsigijau keleto labai smagių ginkliukų, tad įpusėjęs antrąjį, grįžau prie pirmojo, ir susirinkau viską, ką galėjau. Toks abiejų ganėtinai skirtingų žaidimų susiejimas, mano galva, negali būti neįvertintas. Kūrėjai išties šauniai padirbėjo ir privertė žaidėjus šokinėti ne tik iš planetos į planetą, bet ir iš žaidimo į žaidimą. Kol kas tokie triukai buvo sutinkami tik kai kuriuose AK RPG, o dabar štai ir PS2 nuotykių žaidimuose.

Be šių ginklų žaidime bus ir 18 visiškai naujų, labai originalių ginkluotės pavyzdžių. Būtent į ginklus ir buvo įlietas ryškiausias RPG elementas. Nuo šiol šaudydami ir naikindami pildysite konkretaus ginklo naudojimo stulpelį. Stulpeliui užsipildžius, ginklas pats savaime pasitobulins. Vienam ginklui tai gali būti pritaikyta vieną kartą. Tačiau patobulintos ginklų versijos skiriasi daugiau nei tik pavadinimu. Kalbant atvirai, ginklai visiškai pasikeičia ir tampa kelis kartus galingesni ir patogesni. Žaidimo metu pagavau save naudojantį visiškai nepatogius ginklus tik todėl, kad laukiau, kol jie pasitobulins. Ir žinote ką, visais atvejais tik išlošiau. Pirmasis mūsų ginklas primena kapitono Kirko ir jo draugelio Spoko (Špoko :)) iš „Žvaigždžių kelių" blasterius. Truputį pašaudžius šiuo ginklu, jis virsta Super Lanceriu, o tiksliau, super galingu puolamuoju automatu, kaip ir AK–47, tinkamu bet kokiose situacijose. Toliau dar gražiau: mini bokšteliai pavirsta raketiniais, paprastos bombos atominėmis, snaiperinis ginklas tampa galingesnis ir t. t., ir panašiai. Beje, apksukresni žaidėjai, surinkę keletą platininių varžtų, galės dar labiau patobulinti jau ir taip nepriekaištingus šautuvukus. Platininiai varžtai į jūsų ginklus leis įdėti automatinio taikymo funkcijas, rūgšties arba sprogstamąją galią.

Apskritai ginkluotės atžvilgiu kūrėjai į priekį pažengė labiausiai. Naujieji Ratčeto ginklai nebe tokie vaikiški ir ne visada patogūs, kaip buvo pirmajame žaidime. Dabar Ratčetas ginkluotas tikrais Hi–End naikinimo įrenginiais, ir nešdamasis net visai nepavojingą ginkliuką atrodo rimtas... ir pavojingas.

Ir tai dar ne viskas. Ratčeto gyvybė taip pat augs naikinant priešus bei geriant Nanotechą, tad L'n'L žaidime Ratčetas bus gyvybingas kaip niekad iki šiol. Ratčeto veržlėraktis kelionių metu taip pat bus patobulintas. Žaidime taip pat sutiksite ne tik ginklų, bet ir šarvų ar Klanko patobulinimų prekybininkų. Savo kosminį laivą irgi galėsite tobulinti,



pakeisti jo uodegas, spranus ar netgi perdažyti. Žinoma, svarbiausia tai, kad galėsite pakeisti ne tik kosminio laivo išvaizdą, bet ir smogiamąją galią.

KIEKVIENAS VARŽTAS YRA UNIKALUS

Kai laikinai padėjęs į šoną L'n'L grįžau pažaisti pirmąją Ratčeto dalį, pirmas dalykas, kritęs į akis, buvo skurdžiai mažas daužomų objektų kiekis. Čia pat galiu sau paprieštarauti, nes kažkada, žaidžiant pirmąjį Ratčetą, niokojamų daiktų kiekis žavėjo, tačiau tik ne po to, kai išmėginau antrąjį. L'n'L dalyje naikinamų daiktų kiekis padvigubintas ir pakeltas kokiais 15 laipsnių. Dūžta ir lūžta beveik viskas, ką galime pasiekti savo

puikiuoju veržlėrakčiu. Kai kuriose planetose rasite vitrinų, iki kurių veržlėraktis nenuskrenda, tad galėsite pasinaudoti ir super lanceriu arba viena kita raketa. Visi dūžtantys objektai grūste prigrūsti veržlių ir varžtukų, tad pasaulio niokojimas iš esmės yra naudingas dalykas. Lygių dizainas bei kelionės maršrutas taip pat patobulintas. L'n'L rinkdamiesi kelionės kryptį jausitės daug laisviau nei pirmoje dalyje. Čia jūs niekada nepatirsite pojūčio, kad grįžtumėte atgal užuot judėję pirmyn. Išspręstas ir finansinis klausimas: kai negalėsite įpirkti norimo daikto, neteks vis klajoti po jau ištyrinėtus pasaulius medžiojant pražiopsotus varžtukus. Tiesiog lipkite į savo laivą ir suveskite artimiausios arenos koordinates. Taip taip žaidime atsirado gladiatorių dvikovos, kurių nugalėtojai apdovanojami šviežutėlių, dar neprasriegtų varžtukų maišais. Kurdami arenas Insomniac vyručiai numatė visas su jomis į žaidimą atkeliausiančias bėdas ir pasirūpino, kad jų nebūtų. Puikiai sutvarkytas arenų interfeisas leidžia mums pasirinkti norimas kovas, nusipirkti amunicijos ir panašiai.

Beje, kurdami lygius kūrėjai taip pat žengė keletą gan įdomių žingsnelių kitokio žaidimo link. Ratčetas buvo ištrauktas iš daugiau mažiau linijinių, nors ir labai atvirų lygių ir įkeltas į visiškai atvirą pasaulį. Tiesa, žaidime išliko tradicinių lygių laboratorijų ir panašiai, tačiau atsirado naujų, savo didingumu pribloškiančių vietų. Pavyzdžiui, dykuma. Tie, kam teko žaisti Xbox KOTOR, jau mano žinantys, kas yra tikra dykuma (Tatūinas), tačiau jie dar nematė, kokią milžinišką ir neaprėpiamą dykumą Ratčetui pakišo Insomniac. Be neaprėpiamos dykumos jūsų dar laukia arkadinės lenktynės, kosminės batalijos, nepakartojamai smagus susirėmimas vienos planetos palydove–retransliatoriuje bei Klanko mūšis mažoje, tankiai apgyvendintoje planetoje, labai primenantis mūsų mylimą War of the Monsters.

Lygių dizainui ir įvairovei negailiu komplimentų ir dėl dar vienos puikios savybės. Kiekvienas lygis yra savotiškai unikalus ne tik savo aplinka, tikslais bei atmosfera, bet ir sudėtingumu. Kiekvienas lygis vis kitaip sudėtingas: vieni labiau orientuoti į tikrai kietą action, kituose propaguojamas stealth, laisvas klajojimas arba šokčiojimas platformomis, galvosūkiai ir t. t. Žodžiu, kūrėjai viską kiek labiau susistemino, tačiau jokiu būdu nesupaprastino, visas žaidimas išėjo daug sudėtingesnis ir labiau įtemptas nei jo pirmtakas. Beje, sudėtingumas pakeltas ne bukais nenužudomų priešų ar neperšokamų griovių sukaišiojimais. Žaidimo balansas išties puikus, ir sudėtingesnės vietos anksčiau ar vėliau yra įveikiamos, tiesiog kartas nuo karto teks pasukti galvą arba patobulinti savo įgūdžius kituose Visatos kampeliuose.

Prie žaidimo sudėtingumo prisideda ir auksiniais varžtais suveržtas žaidimo AI. Nuo šiol dauguma priešininkų pagal savo tipą naudos atitinkamą kovos taktiką: vieni rinksis žaibišką puolimą dideliu būriu, kiti ginkluosis sunkiaisiais blasteriais, šarvais, statysis barikadas ir vikriai slapstydamiesi bei pridengdami vienas kitą neleis jums priartėti per šūvio nuotolį. Priešininkai taip pat naudosis stacionaria ginkluote, tankais bei transporto lėktuvais. Kiekvienas lengvai nuotoline raketa numušamas tankas bus saugomas būrio gan vikrių karių, kurių pagrindinė misija — neleisti jums naudotis visibombomis bei kitais ilgo veikimo nuotolio ginklais. Priešai taip pat nesidrovės išmesti desantą jums už nugaros arba pridengti tik ką išsilaipinusius pėstininkus škvaline lėktuvo kulkosvaidžių ugnimi. Ir visa tai žaidime, kurį dar kažkas vadina vaikišku platformeriu?

Kaip atsvara žvėriškai kylančiam sudėtingumui, mums

pasitarnaus ne tik tobulinami ginklai, šarvai bei milžiniškos gyvybės atsargos, bet ir puikiai patobulintas valdymas. Esminiai valdymo principai liko tie patys, tačiau kūrėjai įdėjo aršioms dvikovoms būtiną strafe judesį. Ratčetas ir Klankas šį kartą daug tvirčiau priveržti prie mūsų analogų, tad jie daug vikresni ir paklusnesni nei anksčiau. Beje, kelios papildomos valdymo funkcijos, atsirandančios žaidimui įpusėjus, leidžia Ratčetui atlikti tokius judesius, kurių pavydėtų ir Zygas su Dante.

GERAI NUPOLIRUOTAS MILŽINIŠKAS VARŽTAS

Pirmoji Ratchet and Clank dalis gavo daug apdovanojimų už grafiką. Tai buvo vienas didžiausių ir geriausiai atrodžiusių žaidimų. Laimei, antroji dalis liko tokia pat šauni. Visiškai nauji, bet tokie pat žavingi priešininkai bei lygiai nepaliks jūsų abejingų tik todėl, kad dabar jie dar gražesni ir... ne, jūs nepatikėsite, — DIDESNI. Žaidimas, varomas to paties grafinio varikliuko, iš esmės išliko toks pats. Tačiau keletas erzinančių dalykų išnyko arba buvo sušvelninti taip, kad erzintų kuo mažiau. Na, pamenate, pirmasis Ratčetas buvo šiek tiek blyškokas, jame nebuvo taip trokštamo ryškumo, kurį bandant išgauti reguliuojamais televizoriaus nustatymais išeidavo nei šis, nei tas. Antroji Ratčeto dalis kiek ryškesnė, tačiau svarbiausia, žinoma, tai, kad žaidime atsirado daugiau spalvų ir mirkčiojančių švieselių. Taip žaidimo pasaulis tapo daug gilesnis ir malonesnis akiai. Patobulintas kameros darbas leidžia mėgautis pačiais gražiausiais vaizdais, o Insomniac pomėgis kartas nuo karto viską apversti žemyn galva šioje dalyje jau nebeerzina, o teikia malonumo. Kad ir kokios milžiniškos žaidimo erdvės beatsivertų prieš jūsų akis, ten nėra jokių gudrybių, trukdančių žavėtis milžinišku pasauliu. Rūkas žaidime matomas tik ten, kur yra reikalingas, jokių paplaukusių linijų ar sunkiai įžiūrimų objektų neaptikau.

Kaip jau įprasta, mūsų lankomuose pasauliuose gyvena ne tik priešai — aplink zuja tuntai mažų ir didelių mechanizmų, dirbančių savo darbus, skrajoja paukštukai, drugeliai ir jonvabaliai. Beje, nuo šiol didžiąją jų dalį taip pat galėsite sunaikinti.

Aš jau nekalbu apie specialiuosius efektus. Jie nuostabūs ir gniaužiantys kvapą. Tačiau to nė nesuprasi, kol nepašaudysi iš maksimaliai patobulinto šratinio šautuvo arba kol nepamatysi, kokią netvarką priešo eilėse sukelia lavos ginklas.

TRINKTELK VARŽTUI, IR JIS SKAMBĖS

Žaidimo garso takelis sudarytas iš lengvos ir raminančios techno muzikos. Toks garso takelis mano ausiai pasirodė daug malonesnis nei tradiciškos platformerių melodijos. Ratčetas, nors ir atrodo, kaip visiškai vaikiškas žaidimas, anaiptol nėra toks, ir tradicinės vaikiškos platformerių melodijos čia skambėtų nekaip. Vis dėlto pagrindinę vietą žaidimo garse užima specialieji efektai bei mūsų herojų ir priešų skleidžiami garsai. Susidaro įspūdis, kad žaidime pypsi ir cypsi viskas, kas tik gali cypsėti ar pypsėti. Turtingas dviejų kolegų bei jų priešų žodynas leidžia kalbėti daug ir dažnai, bet tuo pat metu neįkyrėti kitoje ekrano pusėje sėdinčiam žaidėjui. Ginklų ir sprogimų įgarsinimas nelabai tepažengė nuo pirmosios dalies, tačiau, ko gero, tik dėl to, kad nelabai buvo kur tobulėt.

Didžiausią laimę man sukelia tai, kad mechanizuoto Ryčkos 2003/3 VA numeryje išsakyta frazė „...kaip pasakytų bet kuris mechanikas: jei nelūžęs — netaisyk." nepasiekė Insomniac darbuotojų ausų. Jie pataisė nepriekaištingai veikiantį žaidimą ir gavo kažką tokio, ką galima drąsiai vadinti „arti tobulybės". Ko gero, mes neklydome sakydami, kad 2003-ieji yra PS2 aukso amžius... Jei toks kokybės kartelės kėlimo užsidegimas išliks ir 2004-aisiais, galima manyti, kad tvirtų varžtų nepakaks... Mūsų stogai bus nunešti su visais pamatais.

SIUŽETAS 97
Puikiai pateikta, įkvepianti istorija apie du neturinčius ką veikti super didvyrius.

GRAFIKA 98
Tiesiog daug geresnė nei buvo...

MUZIKA 97
Lengvas techno neblaško ir leidžia rūpintis kitais dalykais, pasaulio gelbėjimu ir griausmingu visa ko naikinimu.

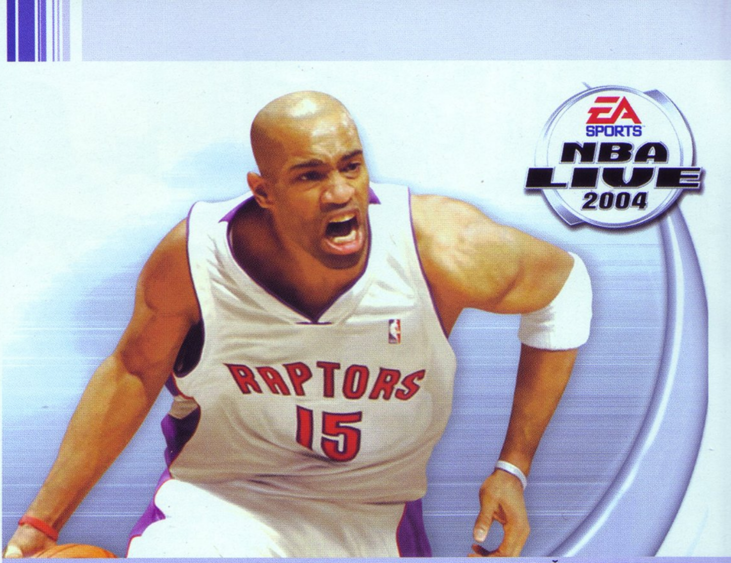
GARSAS 93
Stulbinami specialieji efektai, puikus personažų įgarsinimas.

VALDYMAS 99
Kol kas nėra geriau valdomo platformerio.

IŠVADA
Puikiai sukonstruoti lygiai bei palaipsniui kylantis sudėtingumas prirakins jus prie televizorių ekranų mažų mažiausiai trims dienoms. Vėliau norėsite susirinkti visus bonusus ir slaptus prizus, tad tapsite priklausomi nuo varžžžžžtų... Varrrrržtų... Va-va-va-varrrr-žžž-tų!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 98



KREPŠINIO PASAULYJE...

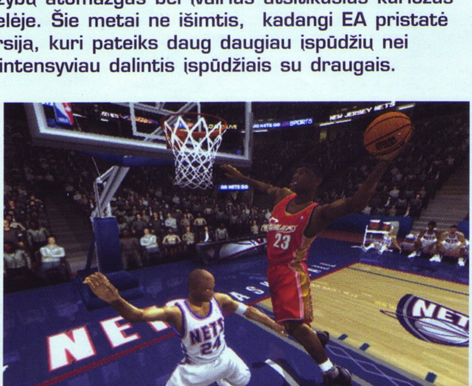
NBA Live 2004

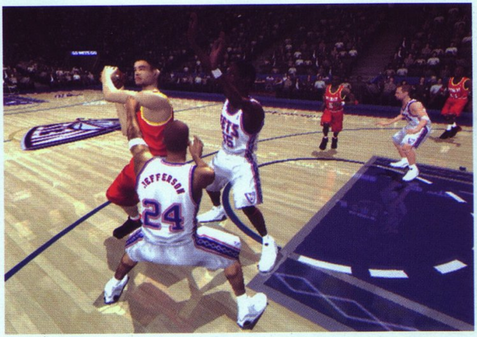
■ **Kūrėjas:** EA Sports | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2003-11-07 | **Žanras:** sportas

Kiekvienas krepšinį mėgstantis asmuo žino, ką reiškia žodžių junginys NBA Live. Šį žaidimą žaidžia visi — ir maži, ir dideli. Ir visi lieka juo patenkinti. Vienas kitam pasakoja savo įspūdžius, šaunius metimus paskutinėmis sekundėmis, įtemptų varžybų atomazgas bei įvairius atsitikusius kuriozus virtualioje krepšinio aikštelėje. Šie metai ne išimtis, kadangi EA pristatė 2004 metų NBA Live versiją, kuri pateiks daug daugiau įspūdžių nei anksčiau bei privers dar intensyviau dalintis įspūdžiais su draugais.

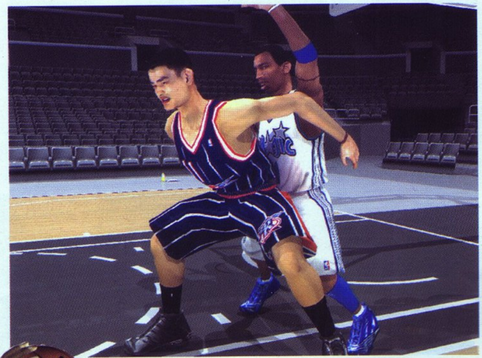
ID

Naujasis NBA Live 2004 pateikia vieną iš didžiausių naujovių — Freestyle control. Šis patobulinimas suteikia visiškai naujas galimybes virtualiose krepšinio aikštelėse, padidina tikroviškumą bei žaidimo azartą. Nuo šiol, freestyle control galimybių dėka, viską valdysime analogine svirtele. Driblingo, gynybos, stovimos pozicijos apgaulingi judesiai bus valdomi analogu. Taip pat nuo šiol





atsirado galimybė valdyti žaidėją be kamuolio, su kuriuo turite sugebėti atsidengti nuo gynėjo klaidinamais judesiais, kuriuos taip pat valdote analogu, o atsidengę gausite kamuolį ir užbaigsite ataką taikliu metimu. Žinoma, tai dar ne viskas. Freestyle control mums siūlo netgi metimų įvairovę. Nuo šiol metimus atliksite dviem mygtukais. Vienas jų atliks paprastą metimą šuoliuku, o kitas — vadinamuosius Lay-up metimus. Lay-up metimuose bus daug įvairovės. Prasiveržę prie krepšio bei spustelėję Lay-up mygtuką galėsite tiesiog užbaigti ataką triuškinamu dėjimu arba jei matysite gynėją, kuris jums trukdys, tiesiog išsišokėję galėsite manevruoti su kamuoliu ore ir mesti paprastą metimą nuo lentos. Be viso šito kūrėjai šiek tiek patobulino ir sudėtingų metimų galimybes, nes nuo šiol, jeigu jums metant iš po krepšio priešininkas užgrius ant rankų ar nugaros, jūsų valdomas žaidėjas automatiškai atras išeitį iš sudėtingos padėties ir pasikreipęs į kitą šoną pakeis kūno padėtį ore ir atliks sudėtingą metimą, kuris atrodo išties tikroviškai.



Tokie atvejai dažnai pasibaigia arba taškais su bauda, arba netaikliu metimu ir be teisėjo skiriamos baudos. Kalbant apie gynybą, norėtųsi paminėti, kad nuo šiol turėsime galimybę blokuoti priešininkų dėjimus. Žinoma, tai bus galima padaryti tik iš už priešininko nugaros, bet tai didelių sunkumų nekelia. Taip pat nuo šiol užpuolę dviese vieną priešininkų ekipos krepšininką su kamuoliu, abu užspaus jį iš abiejų pusių ir bandys perimti kamuolį. O išmušę kamuolį iš priešininko rankų krepšininkai griūna ant žemės ir stengiasi pirmi pačiupti kamuolį. Visa tai atrodo įspūdingai, kadangi galima stebėti tikrą ir kietą kova krepšinio aikštelėje. Taigi Freestyle control suteikia nemažai naujų galimybių NBA Live serijos žaidimams.

NBA Live 2004 šiemet siūlo mums ir keletą naujų režimų. Vienas iš pagrindinių yra Dynasty mode, kuris iš pirmo žvilgsnio mažai kuo skiriasi nuo paprasto sezono, tačiau taip tikrai nėra. Dynasty Mode siūlo žaisti krūvas sezonų su ta pačia komanda. Žaisdami turime galimybę treniruoti visą komandą arba individualiai vieną žaidėją, nusamdyti įvairių specialybių trenerius, kurie patobulins žaidėjų sugebėjimus. Taip pat bėgant sezonams keičiasi žaidėjai, veteranai baigia karjerą, o juos pakeičia naujokai. Taigi jūs privalėsite ne tik žaisti ir siekti pergalės krepšinio aikštelėje, bet ir kurti komandos ateitį bei strategiją. Be Dynasty Mode atsirado ir Bio režimas, kuriame išsaugomi jūsų pasiekimai krepšinio aikštelėje (pelnytų taškų, atkovotų kamuolių rekordai ir t. t). Už juos gaunate taškų, su kuriais

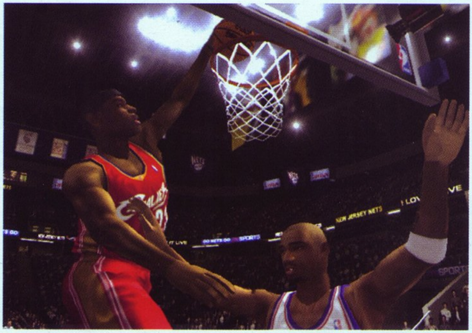
galite pirkti įvairius daiktus krepšinio parduotuvėje. Turite galimybę pirkti įvairias komandų aprangas, sportinius batelius ir kitus aksesuarus.

Vienas iš malonių patobulinimų yra pagerinta varžybų atmosfera. Nuo šiol prieš kiekvienas varžybas, neskaitant krepšininkų pristatymų, išgirsime komandų geriausių žaidėjų pristatymus bei išvysime geriausius jų varžybų epizodus. Komentatoriai įvardys juos kaip pavojingus žaidėjus priešininkų komandai. Na, bet pagrindinis varžybų atmosferos pagyvinimas yra komentatoriai. Galų gale sulaukėme, kai jie po 10 kartų per varžybas nebekartoja tų pačių kvailų ir nusibostančių frazių, o skaldo vis naujas, tinkamas varžybų situacijoms replikas. Kūrėjai atliko didelį darbą įgarsindami komentatorius ir dėl to yra verti pagyrimo. Pavyzdžiui, LeBron'ui James'ui keletą kartų iš eilės įmetus kamuolį, komentatoriai iš karto paminės jį kaip jaunąją žvaigždę, atėjusią tiesiai iš vidurinės mokyklos, ir turinčią didelių galimybių tapti aukšto lygio žaidėju.

Jei jau prakalbau apie garsą, tai šiek tiek plačiau apie jį. Be komentatorių aikštėje dažnai tik pradėjus ataką pasigirsta įvairios atmosferą kaitinančios dainos, kurios po gerų 5 sekundžių vėl patildomos. Girdimi ir aikštėje rėkaujantys bei vienas kitam komanduojantys žaidėjų balsai, sportinių batelių cypimas ant neslystančio parketo, kiti atmosferą gyvinantys garsai. Žinoma, kaip ir visi NBA Live, taip ir naujausioji dalis pasižymi „vežančiomis" dainomis, kurios girdisi naršant po meniu. Jos tikrai skamba idealiai, puiku, kad dainų kokybė neprastėja ir toliau mus linksmina. Garsinė žaidimo pusė išties patobulinta gan smarkiai, tačiau grafinė išliko mažai pakitusi, galbūt šiek tiek pagerinta, bet didelio skirtumo nepajusite.

Nemažai kūrėjai padirbėjo ir su žaidimo fizika. Nuo šiol perėmus kamuolį jis kvailai „nebeprilips" prie rankų, kaip tai būdavo anksčiau. Priešininkas, norėdamas perimti jūsų perduodamą kamuolį, jį tiesiog išmuš, ir jeigu jūsų komandos žaidėjas bus arčiau kamuolio negu priešininko, tuomet niekas nepasikeis. Priešingu atveju varžovas jį pačiups ir nuskubės į kontrataką. Be viso to, nuo šiol išmesdami kamuolį iš užribio valdysime ne tą žaidėją, kuris išmeta kamuolį, o tą, kuris yra aikštelėje. Tai gana smagu, nes jei sugebėsite deramai atsidengti, galite gauti perdavimą, nors ir būdami arti vidurio linijos. Kadangi tuo metu priešininkų komanda daro didelį spaudimą, jums teks atsidengti, norint gauti kamuolį laisvam, nes priešingu atveju varžovai numuš perdavimą ir tuomet teks greitai bėgti kamuolio link ir gelbėti, kad neatsidurtų varžovų rankose.

Žaidėjai, varinėję kamuolius ankstesnėse NBA dalyse ar šiaip mėgstantys krepšinį, tikrai susižavės ir naujaja NBA Live serija. Neišmėgintos galimybės krepšinio aikštelėje tikrai suintriguos ir ilgokai prikaustys prie virtualaus krepšinio.



ĮDOMUMAS 86
Besitęsiantis Dynasty režimas leidžia pasijusti ne tik žaidėju, bet ir komandos vadovu.

GARSAS 95
Smarkiai pagyvina žaidimo atmosferą.

MUZIKA 85
Melodijos vis dar „veža"

GRAFIKA 80
Nors ir nėra prasta, bet mažai patobulinta.

VALDYMAS 90
Freestyle control žymiai palengvina valdymą.

IŠVADA
Stambus masalas krepšinio mėgėjams, kurį turėtų įsigyti daugelis fanų ir ne tik.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
85

Colin McRae Rally 04

DAUGIAU NEI REALU

■ **Kūrėjas:** Codemasters | **Leidėjas:** Codemasters | **Data:** 2003-09-19 | **Žanras:** Ralis

Colin McRae Rally serija garsėjo savo realistiškumu, puikia grafika bei suteikdavo mums daug adrenalino sulig kiekviena trasos atkarpa. CMR serijos žaidimai su kiekviena nauja dalimi sparčiai tobulėjo, nepaliaudami stebino žaidėjus. Naujoji dalis pasistengė neatsilikti nuo praeitų ir parodyti mums ką nors naujo, dar labiau realistiško.

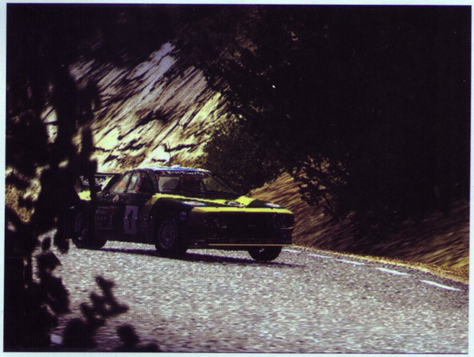
id

Colin McRae Rally serija, ko gero, yra viena iš seniausių lenktynių žaidimų serijų, privertusi ne vieną milijoną žmonių pamilti šį žaidimą. Jis turi gilias šaknis, kurių galėtų pavydėti beveik visi lenktynių žaidimai. Jau nuo Psone laikų žaidimas tapo tarsi legenda savo žanre. Tai buvo perversmas realistinių lenktynių epochoje. CMR 04 nepadarys perversmo, kokį atliko pirmoji dalis, bet tikrai privers dar labiau gerbti šią gan seną žaidimų seriją.

Taigi naujoji lenktynių simuliatoriaus dalis tapo dar realesnė, dar didesnė, dar tobulesnė ir gražesnė nei bet kada iki šiol. Viena iš didžiausių naujovių yra tai, kad nuo šiol nebebūsite prirakintas prie Colin Mcrae'jaus asmenybės. Šį kartą teks kovoti už patį save ir nebūtinai turėsite valdyti prakeiktąjį Ford, kurį valdėme nuo pat žaidimo atsiradimo. Naujojoje dalyje turėsite galimybę rinktis netgi čempionato tipą. Bus 3 tipų čempionatai: 2 ir 4 varomų ratų automobiliai bei Group B čempionatas. Visuose čempionatuose bus skirtingos mašinos. 4 varomų ratų čempionate bus galingi ralio

automobiliai, o 2 varomų ratų mašinos bus šiek tiek silpnesnės. Group B čempionatą gana sunku apibūdinti, nes taip ir nesupratau, kas ten per automobiliai: jie bus labai galingi, tarsi visureigiai, ar kažkas panašaus. Taigi pradėdami žaidimą turėsite tikrai gan didelį automobilių pasirinkimą. Renkantis automobilius juos bus galima sukioti iš visų šonų, atidaryti bei uždaryti duris. Gan įdomi idėja :).

Išsirinkę čempionato tipą ir automobilį pradėsite ralio maratoną. Prieš varžybas turėsite galimybę kaip ir anksčiau taisyti savo automobilį, keisti padangas, derinti kitas detales bei testuoti jas testavimo lenktynėse. Aplankysite tas pačias šalis, kaip ir anksčiau. Žinoma, trasos bus skirtingos nei ankstesnėje dalyje bei daug detalesnės. Pavyzdžiui, Japonijoje trasų danga blizgės labiau nei anksčiau, lietus tiesiog purkš jums ant ekrano, bus pilna balų, kurios iškart sulėtins automobilio važiavimo greitį, kelio matomumas bus prastesnis. Po kiekvieno įveikto čempionato etapo galėsite sudalyvauti testavime. Įveikus testavimo keliamus reikalavimus, jūsų automobilyje testuotos detalės bus patobulintos. Įveikti testavimus svarbu, kadangi, pavyzdžiui, neįveikus žieminių padangų testavimo, bus labai sunku manevruoti slidžiuose Švedijos keliuose, arba neįveikus amortizatorių patobulinimo kitame etape bus rizikinga lėkti dideliu greičiu nelygiu paviršiumi, kadangi pašokus nuo trasos nelygaus pakilimo bei nusileidus ant žemės mašina tiesiog subyrės ir taps prastai valdoma. Kūrėjai patobulino automobilius bei jų valdymą. Jis tapo labiau realistiškas nei anksčiau. Nuo šiol norint pasukti neužteks lekiant paspausti rankinį bei pasukti į šoną, nes be viso to jums teks manevruoti darant posūkį — mašina nebebus tokia stabili kaip anksčiau ir bus valdoma realistiškai, kaip ir tikrame gyvenime. Mašina, kaip ir anksčiau, lėkdama trasa apsitaškys sniegu, purvu, apdulkės. Įsirėžus į sieną, kris įvairios detalės, skils, duš stiklai, įlinks mašinos šonai. Įsirėžus smarkiau, kartais atsitiks netgi taip, kad nukris ratas ir teks įveikti likusią trasos atkarpą be jo, o tai reikš, kad jūsų trasos laikas bus užtikrintai žemiausioje vietoje :(. Kartais atsitiks taip, kad važiuojant trasa jūsų automobilyje pritruks vandens ir variklis užges. Užvesti automobilį prireiks mažiausiai 5 sekundžių, o šiame žaidime svarbi kiekviena milisekundė, todėl stenkitės atsargiai įveikti posūkius, nesužaloti savo automobilio. Turėkite omenyje, kad mašiną galėsite pasitaisyti tik pravažiavę dvi čempionato trasas, todėl smarkiai sužaloję mašiną pirmoje trasoje, antrąją įveiksite geriausiu atveju aštuntas ar šeštas, nes ji bus labai nestabili ir lėta.



Visa kita, kas buvo trečiojoje CMR dalyje, išliko iki šiol. Visa žaidimo sistema išliko nepakitusi. Jūs važiuosite trasoje visuomet vienas, o po viso to žaidimas susumuos visų lenktynininkų trasos įveikimo laikus ir paskirs jums vietą etapo lentelėje. O praėjus visas etapo trasas bus susumuojami galutiniai laikai ir išdalinti taškai čempionato lentelėje. Išliko ir slaptosios mašinos, kurias atidengsime atlikę tam tikras keliamas užduotis.

Taigi tokia ta naujoji CMR dalis. Galima teigti, kad ji mažiausiai pakito lyginant su ankstesniosiomis, bet žinant, kad tai geriausia serijos versija, reikalai kaip mat pagerėja. Na, ką gi, ralio gerbėjai, pasiruoškite dar vienam ilgam bei alinančiam ralio maratonui!

Įdomumas 89
Kas gali būti įdomiau už ralį?

GARSAS 90
Visi automobilio skleidžiami garsai skamba puikiai.

MUZIKA 86
Puiki, bet esame ir geresnių girdėję...

GRAFIKA 95
Labai realistiška bei ryšku.

VALDYMAS 80
Standartinis, nieko išsiskiriančio.

IŠVADA
Ketvirtoji CMR dalis tik dar labiau patvirtino, kad žaidimas vertas ralio žaidimų karaliaus vardo.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
85

Prince of Persia: The Sands of Time

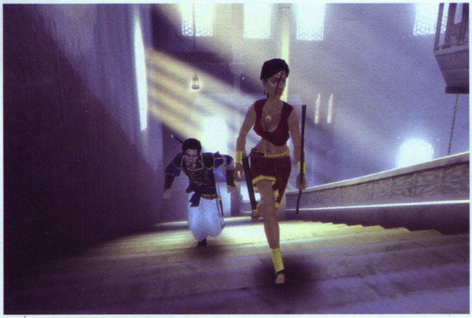
DAUGIAU NEI REALU

■ **Kūrėjas:** UbiSoft | **Leidėjas:** UbiSoft | **Data:** 2003-12-05 | **Žanras:** veiksmo

Splinter Cell bei Rainbow Six kūrėjai padovanojo mums dar vieną dovaną, vieną iš nuostabiausių šių metų žaidimų — Prince of Persia. Šį kartą negelbėsime jokių įkaitų, nevykdysime specialiųjų operacijų, o nusikelsime į ankstyvuosius tolimuosius Rytus, kur gyvena jaunas princas ...

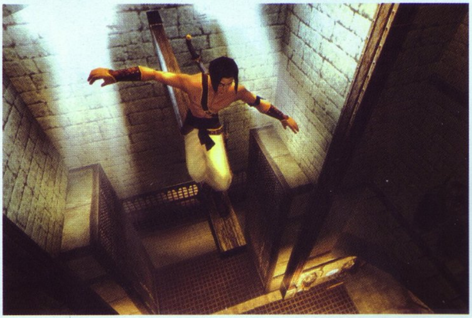
Žygis

Taigi gyveno kartą princas, jaunas, gražus, atletiškas. Buvo laimingas, kol neatsitiko tai, ko jis mažiausiai tikėjosi. Kartą princas atrado paslaptingą artefaktą, vadinamą Laiko Durklu. Šis durklas turėjo nepaprastų galių, kurių princui iš pradžių nepavyko atskleisti. Jis težinojo, jog durklas gali atsukti keletą gyvenimo minučių atgal. Bet nutiko taip, kad jo tėvas, Saremo valdovas, su visa palyda aplankė kitą valdovą, ir kaip pagarbą jam padovanojo milžinišką smėlio laikrodį, kurio krentantis smėlis žibėjo ir švytėjo kaip auksas. Saremo valdovas buvo labai patenkintas dovana ir stebėjosi smėlio aukso švytėjimu. Bet princo tėvo viziris, norėjęs tik pakenkti visiems, pasakė, kad tai dar ne viskas, ką gali šis smėlis, kad atrakinus laikrodį išvystumėme dar kai ką nuostabesnio. Taip pat jis pasakė, kad vienintelis, galintis jį atidaryti, yra jaunasis princas, kuris turi stebuklingąjį artefaktą. Princas, nesupratęs vizirio piktų kėslų, atrakino laikrodį, ir visas smėlis pasklido po haremą. Užtvindė visas



vietas, sunaikino visus žmones, paversdamas juos smėlio pabaisomis. Įvyko milžiniška katastrofa, viskas išmirė ir pasaulį nuklojo žėrintis kenksmingasis smėlis. Princas negalėjo suprasti, kas įvyko, buvo sunku suvokti, kad mirė netgi jo tėvas. Įniršęs princas pasiryžta atkeršyti piktajam viziriui. Kartu su vienintele likusia gyva mergina, vardu Farah, jis ryžtasi stoti prieš blogį ir jį sunaikinti savo durklu, kadangi tik šis durklas gali susiurbti smėlį bei jį sunaikinti.

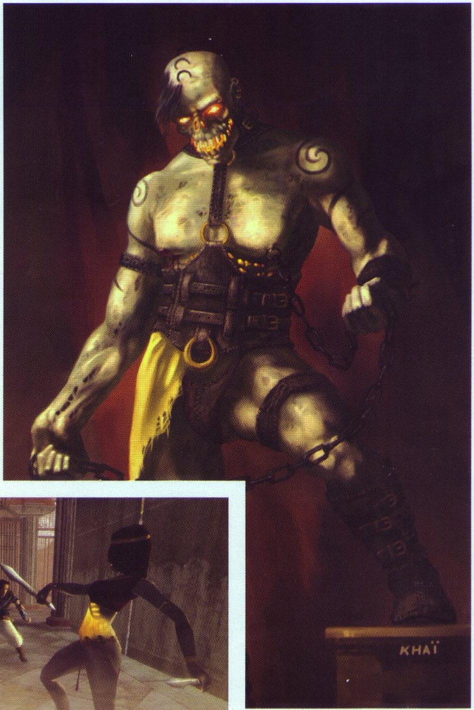
Štai kaip prasideda visas žaidimo veiksmas. Taigi žaidimas bus tarsi praeities įvykių pasakojimas. Princas pasakos, o jūs keliausite jo pasakojimo etapais. Mirę išgirsime princą sakant, kad taip iš tikrųjų nebuvo, aš grįšiu šiek tiek atgal, o jūs vėl pradėkite viską nuo paskutiniojo žaidimo įrašo. Kaip jau supratote, didžiąją žaidimo dalį teks įveikti su mergiote Farah. Ji dažnai bus kliūtis jūsų kelionėms, bet kartais ir pravers. Farah negalės atlikti jokių akrobatinių judesių, kad nusigautų iki tam tikro taško, todėl ji tik jūsų dėka įveiks atkarpas, kai, pavyzdžiui, atidarysite duris — tai leis jai nevaržomai keliauti toliau. Žinoma, Farah turės ir teigiamų pusių. Ji galės pralįsti pro siaurus tarpelius



ir nulenkti uždarų durų svirtį, o tai padės jaunajam princui įveikti įvairius barjerus. Žaidime teks arba kovoti su Smėlio sukurtais priešais, arba karstytis ir įveikti įvairias kliūtis, kaip kadaise tai darėme Tomb Raider žaidimuose. Nukovę priešus galėsime išsiurbti iš jų smėlį, iš kurio laikui bėgant

gausime įvairių galių, kurias panaudosime padedami durklo. Kautis su priešais nebus lengvas pasivaikščiojimas. Priešai labai gudrūs, neleis jums pabėgti — nubėgus į šalį teleportuosis šalia ir nedelsdami stengsis jus nugalabyti. Oponentų įvairovė gan didelė: nuo skraidančių vabalų iki milžiniškų smėlio pabaisų. Kovoti su priešais padės ir bendražygė Farah, kuri šaudys iš lanko. Ji bus savotiška bėda kovose, kadangi panelė turės gyvybės barometrą ir priešams ją nužudžius teks viską pradėti iš naujo. O jūs savo akrobatinių sugebėjimų dėka galėsite įveikti priešus įvairiais būdais ir neleisti jaunajai damai žūti. Princas yra labai lankstus ir gali atakuoti du priešus iš karto manevruodamas tarp jų, gali užsikabinęs už priešo galvos peršokti per jį ore ir perrėžti nugarą. Princas gali kovoti netgi laikydamasis už turėklų ir atlikti visa kita, kas tik šaus jums į galvą. Na, bet vis dėlto didesnė žaidimo dalis skirta kliūtims ir mįslėms įveikti. Princas turės

begalę akrobatinių judesių. Jais naudodamasis turės pereiti įvairias kliūtis. Jaunuolis galės bėgti per sieną ir bėgdamas atsispirti nuo jos, karstytis turėklais, laipioti kopėčiomis, kolonomis, šokinėti nuo kolonos ant kolonos, šokinėti nuo sienos ant sienos, vaikščioti siaurais takeliais išlaikydamas pusiausvyra, siūbuoti virve ir atlikti tuziną kitų judesių. Dažnai po šių akrobatinių manevrų jūs susižeisite, bet priėję prie vandens tiesiog atsigersite ir būsite kaip niekad sveiki. Keliaujant per žaidimą teks įveikti ir ne vieną mįslę, kurioms prireiks gan sudėtingo loginio mąstymo. Taip pat bėgant žaidimui mūsų durklas įgys vis didesnių galių. Jau pradžioje turėsite galią, kuri jums mirus ar pasismeigus ant spyglių grąžins laiką atgal, kur nevaržomi vėl galėsite tęsti savo kelionę. Tai labai įdomi detalė, kadangi atsukdami laiką atgal, sutaupome minutes, kurias prarastumėme kraunantis load'ams. Taip pat durklas vėliau įgys įvairių galių, kaip *slo-mo*



režimas, suteikiantis jums pranašumo prieš blogiukus, taip pat įvairios galios, pavyzdžiui, įdūrus priešui durklu, pabaisa sustingsta, arba sukaupus maksimalų smėlio skaičių galima tapti žvėriškai greitu ir galingu, o priešai, atvirkščiai, sulėtėja. Žinoma, šios galios eikvos smėlį, taip kad naudokite jį protingai! Keliaudami žaidimu dažnai išvysime švytintį žemės grindinį, prie kurio priartėję regėsime ateities viziją, kuri prabėgs negailestingai, kaip ir jus supantis laikas. Ji parodys netolimos ateities kliūtis bei nuotykius. Pasibaigus vizijai tiesiog išsisaugosite ir tęsite žaidimą toliau.

Viena iš stulbinančių žaidimo vietų yra jo grafika. Ji tiesiog pribloškianti. Žaidimo kraštovaizdis tiesiog nuostabus. Pabandykite įsivaizduoti: princui lipant haremo šlaitais, maždaug 20 m aukštyje matome visą haremą bei jame vykstančius įvykius, matosi skriejančios degančios strėlės ore, degantys pastatai, kareiviai, kovojantys negailėdami jėgų, be viso to aplinka skendi švelnioje, geltonoje spalvoje, kuri šiek tiek lieja vaizdą ir suteikia sapno pojūtį. Staiga iš šono atlekia katapultos paleistas rutulys ir išmuša skylę visai šalia jūsų. Žaidime viskas sukurta tiesiog idealiai. Langai švyti, pro juos prasiskverbę saulės spinduliai apšviečia kambarį, vanduo teliūškuoja, iškraipo ir išdidina vaizdą po savimi sulig kiekvienu judesiu, užuolaidos bėgant tarsi prilimpa prie kūno... Ką jau bekalbėti apie patį princą. Jaunuolis turi net 750 animacijų ir juda kaip niekad sklandžiai. Kūrėjai teigia, kad tai daugiausia kada nors animacijų turėjęs personažas. Garsas irgi nėra prastas. Girdime tolimųjų Rytų Relax melodijas, veikėjai nuolat šnekasi tarpusavyje, replikuoja, retai kada būna tylu. Girdisi netgi krintančių dulkių nuo turėklų garsas. Taigi žaidimas pateiktas bei apipavidalintas puikiai. Vien tik patekus į meniu lauką bei pradėjus naują žaidimą, be jokių krovimosi etapų vaizdas ims artėti iki haremo balkono, kur jūs iškart pradėsite valdyti princą.

Na, pabaigai pasakysiu, kad tai vienas iš realiausių pretendentų į šių metų Number One titulą. Žaidimo unikali išvaizda, stulbinama grafika, įdomumas bei galimybės nuostabūs. Po prasto naujausio Tomb Raider pasirodymo šis žaidimas padės su kaupu užkimšti Tomb Raider spragą.

SIUŽETAS 91
Unikalus, kaip ir visas žaidimas.

GARSAS 90
Viskas įgarsinta labai realistiškai.

MUZIKA 87
Relax muzika skamba nuostabiai.

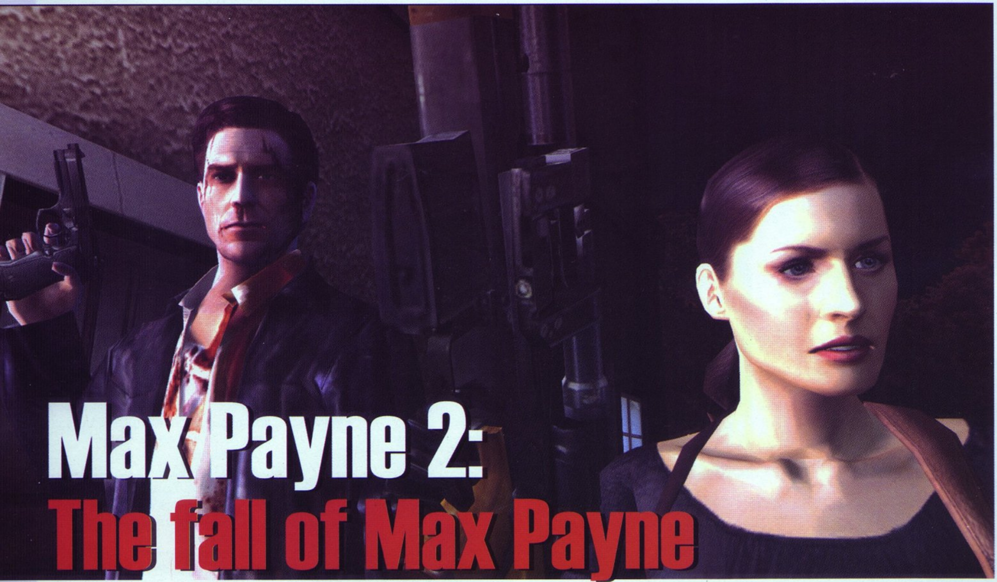
GRAFIKA 89
Puiki sapno aplinka bei unikalumas sukuria nuostabų vaizdą.

VALDYMAS 80
Elementarus, nieko išsiskiriančio.

IŠVADA
Žaidimo idėja, siužetas bei grafika sukuria unikalų įvaizdį, kurio iki šiol nematėme nei viename žaidime. Ši žaidimo formulė pasiteisino. Belieka tikėtis panašių žaidimų netolimoje ateityje.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
91



Max Payne 2: The fall of Max Payne

MAKSAS SUGRĮŽO!

■ **Kūrėjas:** Remedy | **Leidėjas:** Take 2 | **Data:** 2003-12-05 | **Žanras:** veiksmo

Jis sugrįžo. Priešai pasiruošė dar daugiau amunicijos. Jam po kojomis kris dar daugiau gilzių, kurias netrukus praskalaus priešų kraujas. Kulkos skros orą taip lėtai ir grakščiai, kaip mes dar neįsivaizdavome. Priešai dreba iš baimės. O bebaimiai greit sužinos, ko jie privalėjo bijoti...

Žygis

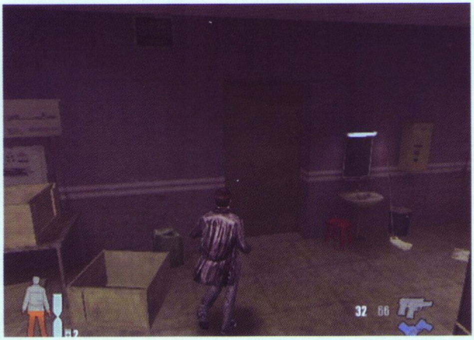
Palikę Maksą uždarytą už grotų, dabar imame jo, pripažinto detektyvo, likimą į savo rankas. Teisėsauga nebe priešas. Tačiau tikrieji priešai dabar žymiai pavojingesni. Pasiruoškite priimti iššūkį, užsitaisykite visus turimus ginklus. Tik savo specialių sugebėjimų dėka išgyvensite.

Vėl panirsite į gilią istoriją, dar įspūdingesnę nei pirmoje dalyje. Šįkart viskas sukasi apie dviejų herojų skirtingose barikadų pusėse meilę, kuri slopina aplink esančius įvykius, taigi akcentuojami jausmai. Jie dabar pagrindinė Peino varomoji jėga. Istorija pasakojama nepakartojamu komiksiniu stiliumi, atrastu pirmojoje dalyje. Tokiu originaliu, kad bet koks bandymas kitame žaidime tai atkartoti būtų apšauktas plagiatu ir sumaišytas su žemėmis.

Tiesą sakant, MP2 žymiai labiau primena komiksą nei kritikų išliaupsintas FPS atstovas XIII! Kūrėjai puikiai demonstruoja, jog neužtenka cell-shading, kad galėtum vadinti savo kūrinį žaidimu-komiksu. Priešingai! MP2 nėra nė užuominos apie cell-shading, tačiau paslaptingi veikėjai, intriguojantis veiksmas, akinantys susišaudymai bei dviejų herojų meilės istorija, kuri lyg pakloja šaligatvį likusiems įvykiams, suteikia mums jausmą, kurį patiriame skaitydami tikrai gerą istoriją, ir prideda dar daugiau įspūdingos patirties. Dabar žymiai dažniau matysime neilgus varikliuko generuojamus intarpus paties žaidimo metu. Tai leis įdėmiau susipažinti su veikėjais bei įspūdingiau nupasakos siužetą. Dalis dialogų vyks ir esamuoju laiku, t. y. bekalbėdami su sutiktu asmeniu galėsite ir bėgioti aplink, ir daryti ką tik širdis geidžia. Geriausia,

žinoma, tuo metu susirinkti iš nukautų priešų ginklus bei šovinius ir apšniukštinėti patalpoje esančias spintas, nes jose irgi galima rasti gėrybių, labai praversiančių ateityje.

Štai ir užsiminiau apie vieną pagrindinių antrosios dalies naujienų — lygių interaktyvumą, kokio galbūt jums dar neteko matyti. Lygiai prigrūsti šimtų smulkių daiktų, išdėliotų kambariuose, ir visus juos galima sujudinti ar numesti. Atsitrenkę į stalą, numesite knygas, sudaužysite butelius. Bet tai nėra vienodas užprogramuotas veiksmas, taigi nedaužysite visko savo kelyje vos prisilietę. Galbūt buteliai tik susvyruos, jei stalą menkai užkliudėte. Manau, supratote, apie ką aš čia. Bet tai dar ne viskas! Kūrėjai nesuteikė veikėjui nerangaus ir viską daužančio barbaro įvaizdžio. Priėję prie kriauklės galėsite paleisti vandenį, ištraukti popierinį rankšluostį. Kokiam nors biure — įjungti atsakiklį ir išklausyti paliktas žinutes. Vis dėlto didžiausią įspūdį palieka televizijos laidos, kurias galime pažiūrėti pakeliui pasitaikiusiame televizoriuje. Ten ganėtinai daug įvairių trumpų laidų, filmukų bei reklamų. Čia viskas pateikta panašiai į GTA radijo stotis — humoras ir dar kartą humoras. „Beisbolo lazdos berniuko" kosminiai nuotykiai, „Diko Teisingumo" kovos su nusikaltėliais ir visa kita sukurta tiesiog tobulai. Sudaromas labai geras kontrastas tarp žiaurių, įtemptų kovų su priešais ir juokingų, atpalaiduojančių

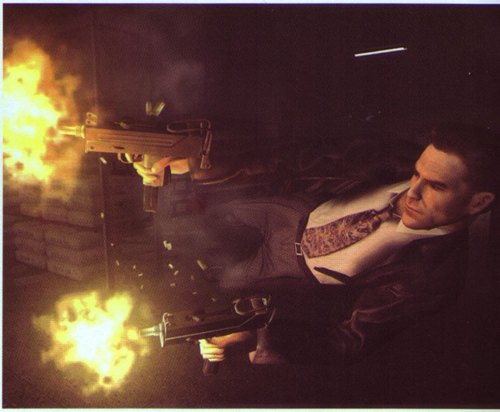


televizijos laidų. Jos pavaizduojamos maždaug kas sekundę besikeičiančiais kadrais bei nepakartojamu įgarsinimu, kuris labai primena Vice City aktorių meistriškumą bei dialogų autorių kūrybiškumą.

Žaidimo garsas nepaprastas. Muzika jau nuo pat meniu užgniaužia kvapą — didingi klasikinės muzikos kūriniai suteikia žaidimui rimtą, intriguojamą toną. Balsai įgarsinti beveik tobulai, atsižvelgiant į tai, kad tobulai kažko sukurti nesugeba niekas. Tobulybės riba nėra pasiekiama, o kiekvienų kūrėjų tikslas — kuo labiau prie jos priartėti.

Dar niekur nematyta naujovė, paliekanti didelį įspūdį — tai garso sulėtėjimas bullet-time metu. Jei sulėtinsite laiką netoli televizoriaus, imsite girdėti laidas lyg per pristabdytą plokštelę. Puikiai į žaidimą integruota naujovė, leidžianti dar labiau įsitraukti į veiksmą. O pašaliniai garsai, tokie kaip kartoninės dėžės užkliudymas koja, skamba prastai ir netikroviškai. Jeigu fone negroja muzika, pastebime ir daugiau prastai įgarsintų veiksmų. Tačiau šūviai skamba nuostabiai ir nustelbia visas blogybes.

Metas prasitarti ir apie blogąsias šio žaidimo puses. Jis pirma buvo sukurtas Asmeniniams Kompiuteriams, o į Playstation 2 konsolę tik perkeltas. Dėl kūrėjų aplaidumo, žaidimo techninė pusė neblizga. Atsižvelgus į visiškai kitokią konsolės struktūrą nei AK, žaidimą reikėtų perdarinėti iš



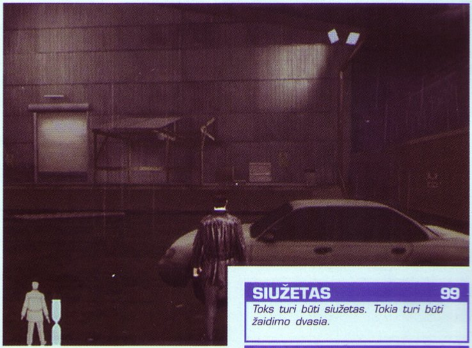
pagrindų. Deja, sulaukėme tik apkarpyto porto su mažesnėmis galimybėmis ir prastesne grafika. Valdymas paliktas toks pat, tik perkeltas į Dualshock pultelį. Mygtukų išdėstymo schema primena tradicinių FPS valdymo konfigūraciją. Kairiaja analogine svirtimi valdome veikėją, dešiniaja taikomės. Dešiniaisiais galiniais mygtukais šaudom. Viskas paprasta ir įprasta, bet sudėtingiau nei su pele ir klaviatūra. Mūsų laimei, tai išėjo į naudą, nes AK versija gerokai per lengva.

Grafika atrodo vidutiniškai, nors galėjo atrodyti fantastiškai. Iš toliau viskas atrodo gan padoriai, tačiau iš arti matome kvadratėlius (tai galioja ir veikėjų modeliams), apie kuriuos jau senokai esame pamiršę. Tekstūros neįspūdingos, ir tik gausus interaktyvių objektų skaičius kompensuoja prastą žaidimo išvaizdą.

Dar viena blogybė — labai dažni ir ilgi užkrovimo laikai. Netgi prieš žaidimo metu pasirodančias varikliuko generuojamas scenas vaizdas dažnai ima trukčioti, sekundei dviem sustoja, ir tik tada išvystame tai, ką turėjome išvysti be jokių perėjimų trukdžių.

Ir tuo perkėlimo juodasis sąrašas nesibaigia! Pati žiauriausia netektis — tai kritiškas kadrų kaitos greičio kritimas. Net jei aplink nėra priešų, būna ir taip, kad žaidimas nei iš šio, nei iš to sulėtėja taip stipriai, kad bežiūrint netyčia gali vienas kitas keiksmažodis išsprūsti! Baisu. Manau, visi su malonumu dar mėnesį ar porą palauktumėm, kad tokios klaidos ir techniniai nesklandumai būtų ištaisyti. Deja. Kūrėjai, pasistengę sukurti AK versiją, visiškai nesistengė ją perkeldami į PS2, ir naudodamiesi įgytu geru vardu pasiekė norimų pardavimų ribą.

Kūrėjų savanaudiškumas, nemokėjimas ar nenorėjimas labiau pasistengti prie Playstation 2 versijos nesutrukdė gauti mūsų gerų žaidimų išalkusius skrandžius pasotinantį kūrinį, kuris labiausiai žavi nuostabiu, nenuspėjamu siužetu, geriau negu bet kur kitur integruotu bullet-time ir tik jam vienam būdingu originaliu stiliumi...



SIUŽETAS 99
Toks turi būti siužetas. Tokia turi būti žaidimo dvasia.

GARSAS 68
Ne visi garsai atitinka veiksmus.

MUZIKA 98
Kvapą gniaužiantys klasikos kūriniai.

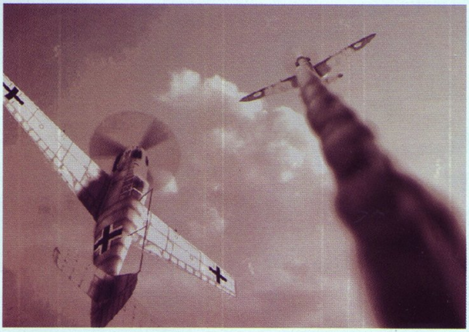
GRAFIKA 72
Patenkinama, bet gerokai sugadinta perkėlimo metu.

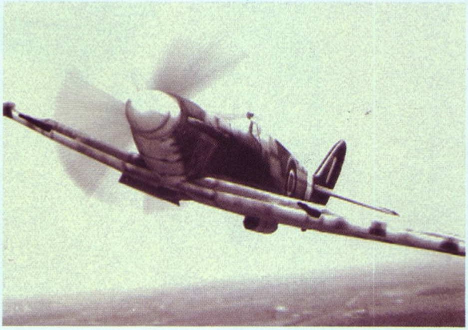
VALDYMAS 75
Nesupatogintas konsolinei versijai.

IŠVADA
MP2 gerai įrodo teiginį, kuriuo kiekvienam iki šiol būdavo sunku patikėti: „Ne grafika svarbiausia"...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86



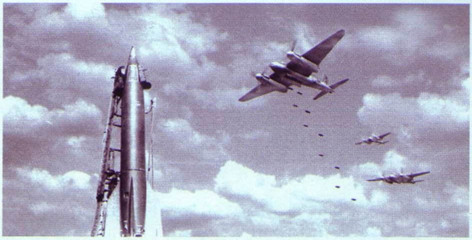


Secret Weapons Over Normandy

FLY HIGH!

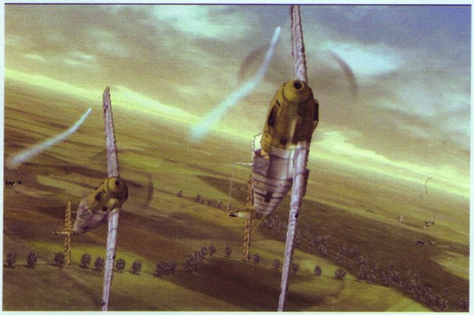
Kūrėjas: Totally Games | **Leidėjas:** LucasArts | **Data:** 2003-11-28 | **Žanras:** arkada

Skrydžio simuliatoriai arba bent jau arkadinės jų versijos nėra dažnas svečias PS2 konsolėje. Tiesa, vis dar galime smagiai paskrajoti kosmose ar su naujausiais naikintuvais. Tačiau ką daryti trokštantiems senų gerų oro kautynių, kuriose dominuoja gražiausi pasaulyje lėktuvai Ju-87, Spitfire, P38 ar nepakartojamasis japonų Zero?



Artojas

Galų gale mus pasiekė atsakymas į šį klausimą. Secret Weapons Over Normandy (toliau SWON) įgyvendins bent pusę senų gerų skraidymo aparatų pasiilgusių žmonių lūkesčių. Tottaly Games komanda tik debiutuoja kaip žaidimų konsolėms kūrėjai. Vis dėlto ši komanda ir vyriausiasis jos dizaineris Laris Holandas turėtų būti žinomi senesnės kartos žaidėjams kaip nepakartojamų X-Wing (1993) bei Tie Fighter (1994) serijų PC sistemai kūrėjai. Šie du projektai lig šiol vadinami labiausiai vykusiais žvaigždžių karų oro mūšio žaidimais. Antrojo pasaulinio karo tematika šiems ponams taip pat nesvetima, mat pirmą kartą jų vardas plačiai nuskambėjo 1991 metais, kai jie sukūrė puikų arkadinį skraidymo imitatorių Secret Weapons of Luftwafe. Vis dėlto nuo tų šlovingų akimirkų praėjo daug metų, tad mums ir, tikiuosi, jums smalsu, ar savo naujajame žaidime Tottaly Games sugebės apginti šlovingą vardą.



SIMULIATORIUS < ARKADA

Skirtingai nei konsolių savininkai, PC žaidėjai iš Secret Weapons Over Normandy tikėjosi žaidimo, bent pusiau priskiriamo rmto simuliatoriaus žanrui. Tokius jų troškimus galėjo sužadinti jau minėtas gauruotų 1991-ųjų Secret Weapons of Luftwafe. Tais laikais šis žaidimas buvo priskiriamas arkadinio simuliatoriaus žanrui. Tačiau dabar kūrėjai, matydami sparčiai krintantį rimtųjų simuliatorių populiarumą, nusprendė pasukti grynosios arkados keliu. Gerai tai, ar blogai, priklauso nuo jūsų ir tik jūsų poreikių.

Žaidimas prasideda 1940-aisiais metais. Pridirbusios krūvas strateginių klaidų, Prancūzijos ir Didžiosios Britanijos pajėgos paniškai bėga nuo vis stipriau jas spaudžiančių Vokietijos karių. Galų gale sąjungininkai nugara įsiremia į Lamanšo kanalą, tad vienintelė galimybė jiems išsigelbėti buvo atskubėję į pagalbą laivai. Mūsų valdomas herojus, amerikiečių pilotas, vardu Čeis, dalyvauja priedangos iš oro operacijoje, bandydamas sulaikyti aršiai besiveržiančius vokiečių „Panzerius" bei laivus, skandinančius pikiruojančius bombonešius „Ju-87", dar žinomus kaip „Stuka".

Pats faktas, kad pilotuodami KOP lėktuvą mes valdome amerikietį, stebina, tačiau tai galima paaiškinti pažiūrėjus, kaip toliau plėtojamas žaidimo siužetas.

Įvairovės vardan pateikdami misijas kūrėjai atsisakė preciziško realizmo ir logiškumo, o tai iš pradžių mane truputį erzino. Tiesiog stebėdamas Discovery kanalo stiliumi pateikiamus video intarpus tikėjausi, kad kūrėjai žaidime arkadinį padarys tik geimplėjų, tačiau įsibėgėję jie prikišo nagus ir prie siužeto bei iškreipė kai kurias istorines tiesas. Ką jau padarysi, siekiant žaidimo populiarumo, kūrėjai kartais ryžtasi net ir patiems kvailiausiems žingsniams. Vis dėlto logiškumo nebuvimas turi ir savų pliusų. Visų pirma, kūrėjai į žaidimą įtraukia dvi elitines pilotų grupes. „Batllehawks" tarptautinė lakūnų asų grupė, kurioje mes ir tarnausime, bei „Nemesis" elitinių Luftwafes pilotų eskadrilė, su kuria mes kartas nuo karto susidursime. Antrasis pliusas, išpeštas sutrypus kai kuriuos istorinius faktus bei logikos dėsnius, tai mūsų mobilumas. Nors žaidimo siužetas plėtojamas keliais būdais, misijos vargiai surišamos viena su kita, o mes skraidome tai Britanijos pakrantėse, gindami radarus nuo grėsmingųjų JU-88, tai atakuojame pavojingus japonų lėktuvnešius Ramiajame vandenyne. Visur su mumis keliauja šaunioji Battlehawks eskadrilė ar bent keli jos nariai. Beje, kiekvienas jų su savimi tamposi ir po keletą lėktuvų :). Dar smagiau tai, kad net ištrūkę į Ramiojo vandenyno operacijų teatrą, susidursime su arogantiškais „Nemesis" eskadrilės pilotais, kurie, be abejonės, bus atvykę į Japoniją ir atsigabenę savo labai modifikuotus „Meserius". Taigi dabar patys turite nuspręsti, kas žaidime jums svarbiau — realistiškumas ir daugiau mažiau vienas veiksmų teatras, ar didelis „fun", vykstantis visoje mūsų planetoje. Tai juk skonio reikalas. Baigiant siužetinio arkadiškumo temą, dar norėtųsi paminėti laiškus, kuriuos kartas nuo karto namo parašo mūsų šaunusis pilotas. Juose dažniausiai pasakojama, koks kvailas yra eskadrilės vadas, kokie prasti yra brezentu aptempti britų „Huricane" bei kaip, kur ir kada šaunioji Battlehawks eskadrilė bombarduos priešo taikinius. Negi kūrėjai nieko nežino apie laiškų cenzūravimo sistemą, taip aktyviai veikusią Antrojo pasaulinio karo metais? Mano nuomone, siužetas galėjo būti pateikiamas ne laiškais, o būsimos operacijos „briefing'u", tada viskas atrodytų tikriau... Realiame gyvenime Čeiso parašytų laiškų turinys pasiekęs adresatą atrodytų maždaug taip:

Sveika, mama
<Cenzūruota>. Nekenčiu vokiečių, todėl labai apsidžiaugiau, kai mūsų eskadrilės vadas pranešė, kad <Cenzūruota>.
Tave mylintis Čeisas.

SKRAJOJANČIOS TVIRTOVĖS

Nors oficialiai tokį pavadinimą turėjo tik bombonešis B-17, visi mūsų naudojami lėktuvai, įskaitant ir fanerinį Swordfish bei brezentu aptrauktą Huricane, gali būti drąsiai vadinami skrajojančiomis tvirtovėmis. Ne tik todėl, kad sukišę į savo lėktuvą porą upgreid'ų tapsite beveik nenumušami, bet dar ir todėl, kad ginkluotės kiekiai, pakabinami po gležnais mūsų lėktuvų fiuzelažais, išties įspūdingi. Svarbiausia tai, kad ši savybė arkadiniam žaidimui išeina tik į naudą. Kūrėjai pasielgė protingai, suskirstydami ginkluotę į dvi rūšis, kurių kiekvienai mes galime pasirinkti po vieną ginklą. Taigi vienu metu naudosimės tik dviem ginklais, t. y. kulkosvaidžiu bei vienu papildomu sunkiuoju ginklu. Sunkiųjų ginklų arsenalą sudaro lengvosios, vidutinės bei sunkiosios bombos, skirtos antžeminiams taikiniams, pastatams ar laivams naikinti. Taip pat raketos, geriausiai pasiteisinančios prieš zenitinę artileriją bei šarvuočius, torpedos, nepamainomos jūrų mūšiuose, ir patrankos, idealios beveik visiems taikiniams, įskaitant ir sunkiuosius bombonešius. Toks ginkluotės pasirinkimas atrišo kūrėjų rankas darant misijas, tad galite tikėtis išties smagių pasiskraidymų.

Misijos žaidime varijuoja nuo tradicinių apsaugos reidų naikinant priešo aviaciją bei laivyną, iki gan įtempto siužeto specialiųjų skrydžių, kuriuose iškeliami gan konkretūs ir sunkiai įgyvendinami uždaviniai. Pavyzdžiui, per labai trumpą laiką teks nuskandinti vokiečių transportinius laivus, tačiau jokiu būdu nekliudyti vieno jų, mat ten yra sąjungininkų šnipas. Kitoje misijoje šturmuosite džiunglėse paslėptą kalėjimą, o vėliau lydėsite iš jo ištrūkusius sąjungininkus. Visos misijos gan įdomiai surežisuotos ir pateikiamos žaidėjui. Nepriklausomai nuo to, ar vykstate į žvalgybą, ar į fronto liniją kaip bombonešių eskortas, visada galite tikėtis įtemptų kautynių tiek ant žemės, tiek danguje. Kūrėjai prikišo į misijas kalnus vadinamųjų trigerių, tad jums įvykdžius tam tikrą misijos dalį, atsiranda krūvos šalutinių taikinių. Nesvarbu, ar tai iš už debesų išlindę „Nemesis" pilotai, ar akumuliatorių pakrovimui netikėtai iškilusi povandeninė valtis, jums apie tai bus pranešta per raciją. Tokiu būdu net šalutinės misijos savotiškai įpinamos į siužetą, tačiau, kaip jau minėjau, siužeto plėtojimo problema aktuali ne pačių misijų metu, bet bandant jas sujungti. Mūsų koviniai skrydžiai iš šono atrodo kaip puikiai suplanuotos ir surežisuotos kino filmo scenos, o pats žaidimas labiau primena padrikų misijų rinkinį. Beje, misijose yra ir paslėptų užduočių, apie kurias sužinosite tik jas įvykdę, tad skraidykite plačiai atsimerkę.

ANGARAS

Mūsų angare svečiuosis tikros Antrojo pasaulinio karo žvaigždės. Taip jau atsitiko, kad pilotuosime ne tik legendinius, žymius lėktuvus, bet ir keletą rečiau sutinkamų modelių bei dar keletą lėktuvų, taip ir nepakilusių nuo inžinierinių stalų. Pradėkime nuo to, kad kūrėjai nelaužo tradicijų ir žaidime didžiulį dėmesį skiria karo veteranams. Huricane, Spitfire, Zero, P-38, Me-109 ar Ju-87 — visi šie lėktuvėliai yra žaidime, ir pasirengę kilti. Kūrėjai neapsiribojo vien tik naikintuvais, tad galėsite išbandyti ir vidutinio nuotolio bombonešį JU-88 bei povandeninių valčių medžiotoją Swordfish. Angare taip pat rasite ir pirmąjį pasaulyje serijiniu būdu gamintą reaktyvinį naikintuvą Me-262 bei tik prototipais buvusius Komet ar Flying Pankake. Visi lėktuvai turi savo charakteristikas, kurių skirtumai po poros upgreid'ų, deja, žaidimo metu ne itin juntami. Misijų metu būsite apdovanojami

bilietukais, leidžiančiais pirkti pageidaujamus fiuzeliažo, šarvuotės, ginkluotės ir kt. patobulinimus. Žaidimo pradžioje jums norėsis draskytis dėl kiekvieno papildomo talono, tačiau atrakinę naujesnius lėktuvus bei juos patobulinę tiesiog nenorėsite paleisti Mitsubishi ar Me-262 šturvalo, tad talonėlių perteklius garantuojamas. Ką daryti su protingai neišnaudojamais talonėliais, kūrėjai taip ir nesugalvojo, tad teks juos sukišti į lėktuvus, kuriais niekada neskrisite.

PRISISEGTI SAUGOS DIRŽUS?

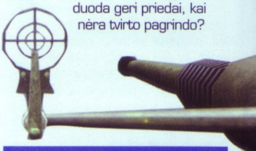
Meniu pastebėsite, kad yra dvi valdymo rūšys. Rekomenduočiau į tai nekreipti dėmesio, ir žaisti naudojant default valdymo schemą. Papildoma valdymo schema orientuota į PC žaidėjus, kurių dauguma turi vairalazdes, tad mūsų pulteliams ji gali atrodyti nepriimtina. Pats žaidimo valdymas nė kiek neprimena simuliacijos. Žaidimas su simuliatoriumi susietas tik kai kuriais aspektais, vienas jų — tai galimybė patekti į suktuką bei būdas sėkmingai iš jo ištrūkti. Vis dėlto suktukai SWON žaidime nėra pavojingi tiek, kad prarastumėte lėktuvo kontrolę ir sudužtumėte. Teoriškai patekę į suktuką turėtumėte sumažinę apsukas stengtis nuleisti nosį ir tada užkūrę variklį pilnu pajėgumu stengtis ištiesinti lėktuvą. Žaidžiant SWON jus išmokys šio triuko, tačiau jis bus reikalingas tik kovos metu, kai patekę į suktuką tapsite labai pažeidžiamas. Jei sąstingio metu į jus niekas nešaudys, galite nesivarginti — žaidimas pats ištiesins lėktuvą už jus. Beje, žaidime taip pat supaprastintas ir mirties kilpos atlikimas, ir bombardavimas pikiruojant. Vėlgi reiktų pastebėti, kad kaip arkadai, tai gan simpatiškas bruožas, leidžiantis atlikti aukštojo pilotažo figūras net naujokams, tačiau jei žaidime būtų palikta opcija, leidžianti įjungti bent dalį realių fizikos ir aerodinamikos dėsnių, pridėčiau žaidimui dar bent du balus.

Arkada ne arkada, bet susidūrimas su priešininko lėktuvu ore būdavo labai liūdnas netgi žaidžiant tokius juokingus žaidimus kaip 1942. Žaisdami SWON galite drąsiai taranuoti sunkiai numušamus japonų Zero, dėl to jūsų lėktuvas praras tik mažą dalį gyvybės bei pakeis skrydžio kryptį.

Kalbant apie valdymą, dar reiktų paminėti ir gan prastai „pakabintą" kamerą. Ji visiškai nepaslanki ir elgiasi taip, tarsi būtų priklijuota prie mūsų uodegos. Toks nepaslankumas atliekant staigesnius manevrus gadina ne tik valdymo, bet ir grafikos vertinimą. Kodėl? Ogi todėl, kad skrydžio malonumą ir aplinkos gražumą matysite tik ramiai skrisdami ir daugiau mažiau nekeisdami krypties. Prasidėjus kautynėms ir staigiems manevrams, susidaro įspūdis, kad juda ne mūsų lėktuvas o žaidimo aplinka, dangus, žemė, jūra viskas sukasi apie mūsų tvirtai prikaltą viename taške lėktuvą. Labai nemalonus pojūtis, ypač kai norisi skrydžio laisvės. O jos žaidime išties galėtų būti, jei kamera gerai atliktų savo darbą, mat SWON lygiai tikrai dideli ir gražūs.

Tai bene apmaudžiausia žaidimo detalė. Kūrėjai tikrai įdėjo pastangų kurdami Antrojo pasaulinio karo aplinką bei pilotuojamus lėktuvus. Be to, milžiniški lygiai beveik nedaro neigiamo poveikio kadrų kaitos greičiui, tad žaidimas išties nestabdo ir netrūkinėja, o tai ligi šiol neretai pasitaikydavo skrydžio žaidimuose. Kūrėjai netgi sukūrė matomus vėjo gūsius sparnų galiukuose, kurie teoriškai turėtų padėti pajusti lėktuvo greitį ir kryptį. Tačiau nevykusi kamera visa tai sugadina. Apmaudu, kad angare turėdamas krūvas technikos stebuklų turi rinktis pasenusį biplaną, ir žaisti misijas, kuriose torpeduojamos povandeninės valtys. Mat skutamasis skrydis virš jūros paviršiaus yra vienintelė proga patirti jausmą, kažkiek primenantį skrydį. Pakilus aukščiau, šio jausmo nebelieka, lieka tik apie mus besisukanti žemė, priešo lėktuvai ir dangus.

Nenoriu pasirodyti pernelyg griežtas, bet negaliu slėpti apmaudo, kurį patyriau žaisdamas SWON. Susidaro toks keistas jausmas, kad kūrėjai, darydami žaidimą, vaikėsi vis kitokių tikslų, dėl to neigyvendino nei vieno. Tikrai neprasta žaidimo grafika nustoja džiuginti, kai kovos persikelia aukštai į dangų, kur joms ir vieta. Arkadinis žaidimo valdymas po keleto valandų nustoja būti patrauklus, nes išnyksta iššūkis, tačiau alternatyvos jam nėra. Siužetas puikiai plėtojamas misijų metu, tačiau pačios misijos beveik nesusiejamos tarpusavyje. Lėktuvai išvysto milžinišką greitį tiek kildami, tiek pikiruodami žemėn, tačiau apie jį sužinome tik iš balkšvų vėjo gūsių sparnų galiukuose bei spidometro. Iš pradžių žavingos oro dvikovos taip pat ima atsibosti, ypač po to, kai žaidimo metu pasėdi viename iš B-17 kulkosvaidininkų bokštelių ir pamatai, kad tarp jo ir Spitfire nėra jokio skirtumo. Papildomą vertę žaidimui suteikia kelių vartotojų žaidimai, kur yra tiek dvikovoms, tiek bendram žaidimui skirtų misijų, keli papildomi žaidimo režimai vienam žaidėjui, kelios arkadinės smulkmenos *a la* slo-mo bei gan patogus bombų taikiklis. Visi šie žaidimo papildymai būtų tikrai pasitvirtinę ir labai teigiamai įvertinti, jei bent viena iš pagrindinių žaidimo sudedamųjų dalių būtų išbaigta. O ką duoda geri priedai, kai nėra tvirto pagrindo?



ĮDOMUMAS 55
Nemonotoniškos misijos bei galimybė pilotuoti puikiausias Antrojo pasaulinio karo skraidančias mašinas žadėjo daug malonių akimirkų, bet...

GARSAS 67
Garsai gal ir gražūs, be to, ginklų kalenimas kartais primena realius. Vis dėlto lėktuvų variklių darbas toli gražu neatitinka tikrovės, toks jausmas, kad pilotuoji naują japonišką motociklą...

MUZIKA 80
Graus garso takelis, ir tai nestebina — Lucas Arts žaidimuose ši detalė visada pasižymi aukšta kokybe.

GRAFIKA 79
Puikūs efektai, kruopščiai sumodeliuoti lėktuvai. Prastas kameros darbas neleidžia tuo pasidžiaugti.

VALDYMAS 45
Kūrėjai persistengė, ir žaidimas išėjo pernelyg arkadiškas, todėl greitai atsibosta. Kameros darbas... hm... kamera nedirba.

IŠVADA
Žaidimas, nors ir turi savyje daug gerų bruožų, atsibosta per vieną vakarą. Daugelio žaidėjų režimas bei papildomos misijos gali sugrąžinti SWON diską į jūsų PS2 dar keliems vakarams, tačiau didesnę laiko dalį jis vis dėlto praleis dūlėdamas lentynoje.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86

Medal of Honor: Rising Sun

PATRAUK Į KAIRĘ

Kūrėjas: Electronic Arts | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2003-11-27 | **Žanras:** Nebe MOH

1937-ųjų viduryje Japonijos imperija pradėjo grobikišką karą Azijoje. Japonijos karo mašinai tragiškai trūko naftos ir kitų sunkiajai pramonei reikalingų žaliavų. Per trejus metus japonai užkariavo didžiąją pietryčių Azijos dalį. Tad jau 1940-aisiais Amerika, suvokdama karo Ramiajame vandenyne neišvengiamumą, prezidento Franklino D. Ruzvelto įsakymu į Pearl Harborą pervedė JAV Ramiojo vandenyno laivyną. Taip rami Havajų sala Oahu tapo centriniu JAV Ramiojo vandenyno uostu bei vadaviete. 1941-ųjų liepą vakarų jėgos efektyviai nutraukė bet kokius prekybinius ryšius su Japonija. Netrukus karas, apie kurį buvo tik kalbama, prasidėjo.

Artojas

1941-ieji, gruodžio septintoji diena. Havajuose ankstyvas ir ramus rytas. Dauguma Oahu saloje dislokuotų įgulų dar miega. Tačiau vos už 350 kilometrų nuo salos, ant admirolo Chuichi Nagumo vadovaujamos flotilės denių, verda darbas. Savaitės įtempto ir kruopštaus planavimo bei sunkaus darbo Japonijos laivynui atsipirko su kaupu. Daugiau nei trisdešimties laivų flotilė slapčia priartėjo prie pagrindinės JAV bazės per triuškinančio smūgio nuotolį, ir dabar buvo laikas jį suduoti. Jūrininkai, pilotai ir mechanikai, triūsiantys šešiuose lėktuvnešių deniuose, jaučiasi pakylėti, šlovina Imperatorių ir pagrindinį slaptos operacijos vadą bei organizatorių Admirolą Yamamoto. Šeštą valandą ryto radijo tylą sudrumsčia sutartinis ženklas. Tora, tora, tora! Orą perskrodžia variklių gausmas, nuo laivų denių atsiplėšia 83 pilnai užpiltais kuro bakais ir pilna ginkluote apkrauti pirmosios bangos lėktuvai. Netrukus jie pasiekia JAV radarų zoną, tačiau eiliniam kariui, radare pastebėjusiam lėktuvų armadą, liepiama nekreipti dėmesio, mat panašiu metu šią zoną turėjo kirsti amerikietiškieji B-17. Nuo pakilimo praėjo 90 minučių, ataka prasidėjo. JAV kariai buvo užklupti iš netyčių ir nepasiruošę. Kadangi karinėje bazėje nebuvo įvesta ypatingoji padėtis, priešlėktuvinės gynybos ginklai net nebuvo

užtaisyti. Akimirksniu galingasis JAV laivynas buvo paverstas degančia metalo laužo krūva. Antskrydžio, kurį sudarė dvi bangos, metu buvo sužalota 18 laivų, įskaitant ir du visiškai sunaikintus amerikiečių laivyno flagmanus Oklahoma bei Arizona. Dauguma iš 180 Perl Harboro gynybai skirtų lėktuvų buvo sunaikinti net nespėjus jų pakelti į orą. Grėsmingasis antskrydis baigėsi maždaug po trijų valandų. Amerikiečiai laikinai neteko (mat didžioji dalis nukentėjusių laivų buvo atstatyti) savo laivyno ir patyrė milžiniškų nuostolių (laimei, pagrindiniai Japonų taikiniai, JAV lėktuvnešiai Enterprise ir Saratoga, tądien nebuvo uoste, tad antskrydžių metu jie nenukentėjo). Žuvo daugiau kaip 2000 JAV karių, o 1178 buvo sužeisti. Ši didi japonų pergalė pavirto ir didžiuoju jų pralaimėjimu. Kitą dieną JAV oficialiai paskelbė karą Japonijai, ir nors pasinaudoję Perl Harboro įvykiais japonai be vargo užėmė didžiąją dalį Ramiojo vandenyno teritorijos, buvo tik laiko klausimas, kada amerikiečiai jas atkovos ir suduos atsakomąjį smūgį pačiai Japonijai.

MIEGANTIS DRAKONAS PRABUDO?

Generolo MakArturo vadovaujami JAV kariai kovėsi su Japonijos Imperija visame Ramiajame vandenyne, tačiau mūsų istorijos vadovėliuose šiems įvykiams skiriama ne itin daug vietos. Tad trokštantys užkamšyti istorinių žinių spragas bei šiaip gerai praleisti du trumpus vieno savaitgalio vakarus vietoj vadovėlio gali pasirinkti naują garsiosios EA serijos Medal of Honor dalį, Rising Sun.

Ši serialo dalis prasideda būtent Perl Harboro bombardavimo metu. Laivą, kuriame miega protagonistas Džozefas Grifinas, sukrečia baisus smūgis. Tolimesnės kelios nuo prabudimo prabėgusios minutės buvo, ko gero, maloniausios ir smagiausios viso žaidimo akimirkos. Sprukdami iš degančio laivo būsite sužavėti aplinką niokojančių skriptinių scenų bei fantastiško įgarsinimo. Deja, tik ištrūkęs į dienos šviesą turėjau nusivilti, mat pačiupęs BAR'ą iš karto numušiau pikiruojantį Zero. Vėliau, atradęs šalia stoviniuojančią zenitkę, numuštų lėktuvų skaičių pakėliau iki dešimties, kai staiga šalia driokstelėjęs sprogimas išmetė mane už borto. Nusivyliau todėl, kad suvokiau, jog pačioje žaidimo pradžioje, iš esmės ne visai svarbioje misijoje, kūrėjai nusižengia istorinei tiesai. Virš Perl Harboro buvo numušti iš viso 28 japonų lėktuvai, o istorijoje neminimas nei vienas didvyris, numušęs daugiau kaip 7 lėktuvus. Kita trumpa misija nusižengia dar labiau, mat joje numuštų lėktuvų kiekis perlipa per 40... Tokio nesusipratimo galėjau tikėtis iš bet ko, tik ne iš MOH. Tikrai būčiau laimingesnis, jei kūrėjai lėktuvus padarytų itin sunkiai numušamus ir leistų žaidėjui gerai paprakaitavus nuskinti kokius 5 paukštelius. Įtampa būtų išlaikyta, istoriškumas irgi.

Vis dėlto pažaidus ilgėliau paaiškėja, kad kūrėjai gan kruopščiai parengė žaidimo misijas. Visa, kas vyksta žaidime, buvo ir tikrovėje. Na, žinoma, gal nevyko taip pat, kaip žaidime, tačiau mums keliamos užduotys Antrojo pasaulinio karo metais buvo keliamos spec. paskirties būriams. Ir jie jas vykdė. MOH Rising Sun (toliau RS) siužetas ir geimplėjus glaudžiai susieti. Žaidimas išėjo daugiau mažiau linijinis, o tai šiais ištrūkimo iš bet kokių rėmų laikais daugiau ar mažiau erzina. Kiekviena misija turi savo konkretų kelią, kuriuo ir keliausite. Žaidimo lygiai grūste prigrūsti skriptinių scenų ir kartais gan kvailų trigerių. Šie dalykai leidžia pakelti žaidimo dramatiškumo kartelę į dausas, tačiau jausmas, kad esate griežtai įspraustas į kūrėjų numatytus rėmus, neapleis viso žaidimo metu. Kalbant atvirai, taip buvo ir su senesnėmis MOH dalimis, tačiau tais laikais būtent dramatizmas bei glaudus siužeto, geimplėjaus ir atmosferos darbas buvo vertinama aukščiau visko. Dabar žaidėjai labiau nori veiksmų laisvės ir galimybių rinktis alternatyvius misijos įveikimo kelius. Vis dėlto žaidimo linijiškumas nėra didelis minusas, ypač atsižvelgus į aukšto lygio siužetą bei kokybiškas, laiku ir vietoj sukištas skriptines scenas. Tačiau reikia pripažinti, kad ši savybė, matoma ketvirtą kartą iš eilės, nebegali būti vadinama pliusu. Kaip ir senesnėse dalyse, RS misijos grūste prigrūstos objektive'ų, tačiau taip pat, kaip ir seniau, jie tvarkingai surikiuoti eilės tvarka, tad nėra jokių šansų ką nors pražiopsoti ar padaryti ne taip. Erzina ir senas triukas su kulkosvaidžiais, na, pamenate, senesniuose MOH, tik pradėjus naudotis stacionariu MG, iškart pasipildavo tuntai priešų. Naujausioje dalyje šis triukas sėkmingai naudojamas toliau, kai kuriose vietose net neatsižvelgiant į situacijos komiškumą... Rimtai, kartais tie prakeikti kamikadzės tiesiog materializuojasi iš oro. Na, sakykite man, negi tokie triukai tinka rimtam žaidimui?

SRAIGĖ

Kad viso žaidimo metu esame priversti elgtis kaip sraigės, aš supratau tik „Singapoore Sling" lygyje. Šis lygis gali būti drąsiai prisikirtas stealth žanrui. Mūsų

uždavinys — patekti į slaptą Ašies generolų susitikimą, tad ginkluoti tik nepriekaištingai tyliu, tiksliu ir griausmingą smogiamąją galią turinčiu Welrod pistoletu, mes sėliname Singapūro gatvėmis. Sėlindamas ir žavėdamasis nepaprastai kruopščiai į žaidimą įkeltu Welrodu, suvokiau, kad sėlinau viso žaidimo metu, tačiau tik dabar į tai atkreipiau dėmesį. Žinoma, RS pasiūlo keletą visai intensyvių susirėmimų, tačiau žaidžiant Hard sudėtingumo lygyje (Normal tikrai pasirodys per lengvas), visose be išimties misijose jūs mažiausiai norėsite būti pastebėtas. Žinoma, ginklų arsenalą sudaro ir daugiau visiškai autentiškų ginklų, ir nors dauguma jų puikiai tinka naudojimui Normal lygyje, žaidžiant „harde" teks apsiriboti tik karabinais, sunkiaisiais automatais bei snaiperiniais šautuvais. Granatos žaidime niekam tikusios ir nepatogios naudoti, tad apie jas geriausia būtų pamiršti. Tiesa, žaisdami Normal sudėtingumu, jūs nelabai galvosite, kokį ginklą naudoti ar kaip prasmukti nepastebėtam. Žaidžiant Normal, žaidimas sukurtas taip, kad žaidėjas galėtų jį įveikti tiesiog bėgdamas pačia atviriausia vietove ir pleškindamas į viską, kas papuola. Tuo tarpu kelią pastojantys japonai iš visų jėgų stengsis kuo dažniau užtaisinėti savo ginklus, šaudyti pro šalį ir mirti netgi tuo atveju jei mūsų kulkos jų nekliudys. Nežinau, kaip jums, bet man toks žaidimas atrodo svetimas. Senesnėse MOH dalyse Hard sudėtingumo lygį vietomis buvo galima pavadinti Hardcore, o šiame — aukščiausias sudėtingumo lygis tėra pats įdomiausias ir metantis bent šiokį tokį iššūkį.

JUNGLE

Dirbdami su žaidimo grafika, kūrėjai taip pat stengėsi išlaikyti laikmečio bei įvykių vietų autentiškumą. Nesvarbu, kur jūs būtumėte — Singapūre, Filipinuose, Guadal kanale ar Pearl Harbore — tik apsidairę jausitės taip, lyg šioje vietoje būtumėte pirmą kartą. Jokių pasikartojančių scenų ar matytų vaizdų skirtingose lokacijose nepastebėjau, ir tai yra gerai. Tačiau liūdina pats grafinis žaidimo variklіukas. Kalbant atvirai, jis nėra net pusiau toks, kokio tikėjomės. Kūrėjai tikrai šauniai padirbėjo kurdami džiungles ar kaimelius, ir vietomis prieš akis atsiveriantys peizažai tiesiog pribloškia savo grožiu. Ir vis dėlto pernelyg dažnai nusmunkantis kadrų kaitos greitis bei vietomis pasitaikančios visiškai netašytos aplinkos dalį grafinio variklіuko darbo ramia sąžine permeta mūsų vaizduotei.

Japonai bei karo technika atrodo daug geriau nei aplinka. Tradiciškai kovos metu sutiksime būrius skirtingų priešų, vilkinčių autentiškas Antrojo pasaulinio karo uniformas. Priešo kariai, kaip jau įprasta MOH žaidimuose, puikiai juda, puikiai slapstosi ir dar puikiau miršta. Dirbdami su RS kūrėjai tikrai gerai padirbėjo prie mirties šokio choreografijos, tad japonai miršta daug tikroviškiau ir įspūdingiau nei vokiečiai.

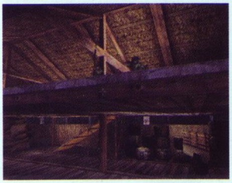
GEROS KLOTIES, MATAI

Nežiūrint į visus nesklandumus, viena žaidimo dalis, žavėjusi mane nuo pat pirmosios MOH dalies, liko nepriekaištinga. Kalbu apie žaidimo garsą bei muziką. Tiesa,

šį kartą su muzika dirbo jau naujas žmogus — Kristoferis Lenetertsas (Christopher Lennertz), o jo kūrinius atliko žymioji Hollywood Studio Simphony. Naujasis garso takelis išties puikiai susilieja su žaidimu. Kintanti muzikos nuotaika ir garsas tampa neatskiriamu mūsų žygių palydovu ir, kaip jau įprasta, uždirba žaidimui kelis papildomus balus. Žavi ir tai, kad muzikos autorius į klasikines melodijas įpynė ir tradicinių Azijos instrumentų bei motyvų, o tai dar labiau sustiprina autentiškumo įspūdį.

Specialieji efektai taip pat klajoja padebesiais. Nepaprastai tikroviškas ginklų kalenimas, ausis kutenantis pro šalį lekiančių kulkų zvimbimas ir skausmingas metalo įsirėžimo į kūną garsas verčia krūpčioti fotelyje ir vengti neegzistuojančių kulkų.

Šia smagia gaida norėtųsi ir baigti. Pabaigai dar pridursiu, kad, kaip jau minėjau, žaidimo jums pakaks dviem savaitgalio vakarams. Rising Sun yra tikrai neblogas, tačiau apgailėtinai trumpas žaidimas. Vis dėlto serijos gerbėjai privalo išmėginti šį žaidimą, nes dauguma MOH bruožų yra išlaikyti. Misijos, kaip jau įprasta, parengtos remiantis tikrais istoriniais faktais, nors geimplėjus veržte veržiasi arkadinių nuotykių link. Papildomą vertę žaidimui sudaro po lygius išslapstyti papildomi bonusai, atrakinantys filmukus ar kartais net alternatyvų misijos kelią. Taip pat yra tradicinis daugelio žaidėjų režimas bei (dėmesio!) dviejų žaidėjų kampanija. T. y. žaidimą galėsite įveikti dviese su draugu, o



tai jau šis tas. Beje, MOH:RS taip pat suteikia galimybes žaisti online, tai kol kas aktualu tik mažam mūsų būriui, tad plačiau nekalbėsiu ;-).

SIUŽETAS 93
Tradicinis MOH serijos siužetas, atskleidžiantis nepaprastai įdomius įvykius Ramiojo vandenyno karo veiksmų teatre.

GRAFIKA 70
Žaidime išties yra kelios nepakartojamai gražios vietos, tačiau daugiausia laiko praleisite gan paprastai atrodančiame džiunglių koridoriuje.

MUZIKA 97
Naujasis kompozitorius išties sugebėjo išlaikyti aukštą kokybės standartą. Galbūt netgi dar geriau...

GARSAS 93
Tradiciškai puikūs ir tikroviški specialieji efektai.

VALDYMAS 95
Kaip jau įprasta, kūrėjai pateikia keletą valdymo schemų. Kiekvienam pagal skonį ir poreikius.

IŠVADA
Negalėčiau pavadinti Rising Sun serijos žingsniu į priekį. Tačiau taip pat tai ir ne žingsnis atgal. Dauguma žaidimo bruožų liko vietoje, nors žaidžiant RS juntamas jo noras pasukti į kairę...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
82

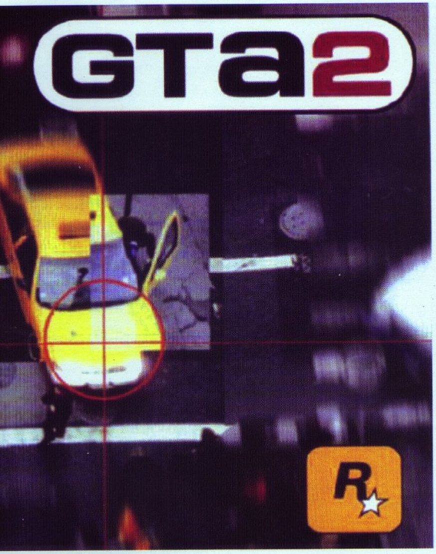
GRAND THEFT

■ **Kūrėjas:** Rockstar Games | **Leidėjas:** Take 2 | **Data:** GTA - 1997 spalis, GTA London 1969 - 1999 balandis, GTA 2 - 1999 spalis | **Žanras:** RPG

Dar praėjusio dešimtmečio viduryje, 1997 metais, buvo išleista pati pirmoji Grand Theft Auto dalis. Vėliau pasirodė GTA London 1969, kurį žaidimo kūrėjai mums pasiūlė 1998 metais, ir galiausiai po vienerių metų mums į rankas pateko GTA2. Po ilgesnės pertraukos išvydome ir GTA 3 bei GTA: Vice City. Tačiau pastarieji du — naujosios kartos žaidimai, kurie su pirmomis trimis dalimis neturi nieko bendro. GTA žaidimai, skirti PS2 — tai nuostabūs kūriniai su fantastiška grafika ir milžiniškomis galimybėmis, tačiau čia kalbėsiu ne apie juos. Siūlau prisiminti tas senas geras dieneles, praleistas būtent prie senosios kartos Grand Theft Auto žaidmų. Kur šio pamišusio žaidimo sėkmės paslaptis? Į šį klausimą ir pamėginkime atsakyti.

Kai prieš septynerius metus PlayStation savininkus pasiekė GTA, daugelis turbūt nesupratome, ką įsigijome. Gatvėmis rieda mažos mašinytės ir vaikšto mini žmogeliukai. „Kas čia per nesąmonė?", — tokį klausimą galėjo iškelti ne vienas. Tačiau reikėjo tik šiek tiek kantrybės, kad suprastumėme, koks klaidingas buvo pirmasis įspūdis (niekada juo nepasitikėkite :)). Pažaidę valandėlę kitą supratome, kad mums į rankas pateko visiškai naujo pobūdžio žaidimas, kokio dar niekas niekada nematė.

Grand Theft Auto — tai žaidmas, kuriame valdote vyruką, pasiruošusį padaryti bet ką, kad tik užsidirbų šiek tiek pinigėlių. Juk gyvenimas sunkus, pinigai dykai nedalinami, o iš kažko gyventi reikia... Tad kodėl gi nepasinėrus į nuodėmingą, tačiau nepaprastai smagų ir spalvotą nusikaltėlių pasaulį? Tokį jį mums nupiešė žaidimo kūrėjai. Būtent tą ir daro herojus visose trijose dalyse. O nusikaltėlių pasaulis — tai mašinų vagystės, ginklai, sprogmenys, kraujas, nešvarūs sandėriai, kovos su policija ir priešiškomis grupuotėmis, narkotikai ir visagalė mirtis...



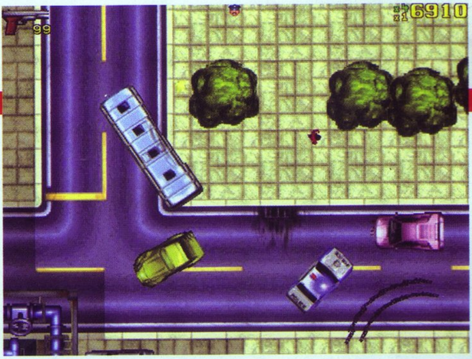
AUTO

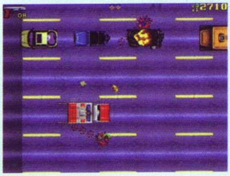
SENOJI KARTA

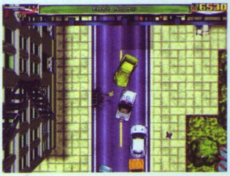
O kaip gi reikia žaisti? Visai nesudėtinga. Pavagiate mašiną ir riedate iki artimiausio telefono, atsiliepiate ir gaunate misiją. Misijų įvairovė tikrai didelė. Pavyzdžiui, jūsų priešininkai pradėjo pigiau pardavinėti narkotikus. Negi užleisime tokią pelningą rinką kažkokiems šunsnukiams? Nė velnio. Jums bus paliepta pasiimti lagaminėlį narkotikų ir per tris minutes išvežioti juos keturiems dileriams skirtingose miesto vietose. Kitas pavyzdys: jūsų bosas pietavo restorane ir jam labai nepatiko aptarnavimas. Negi atleisime už tokį nepadorumą? Žinoma, kad ne. Bosas jums įsakys paimti iš sutartos vietos sprogmenis ir susprogdinti restoraną. Gal kitą kartą supras, kad mandagus aptarnavimas — svarbiausia :). Atsitiks ir taip, kad jūsų boso žmonelė permiegos su kokiu nors pienburniu, o mūsų herojui bus suteikta garbė užbaigti jų apgailėtinus gyvenimus. Žiauru? Galbūt, tačiau tokia realybė.

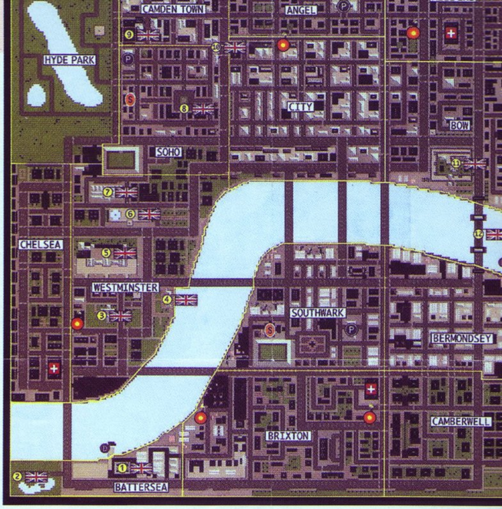
Galėjo susidaryti įspūdis, kad viską atlikti — itin paprasta. Suklydote. Taip, pirmąsias misijas atlikti nebus sunku, bet vėliau bus užduočių, kuriose į jus šaudys oponentai arba su ta pačia mašina reiks apvažiuoti visą miestą, o mašinos linkusios greitai užsidegti ir susprogti. Be to, gyvenimą apsunkinti visuomet pasiruošusi policija. O kai ji prikimba, vykdyti misijas tampa be galo sudėtinga. Tačiau būtent policija suteikia žaidimui greičio ir dinamikos. Be jos būtų nuobodu.

Toliau vertėtų pakalbėti apie GTA pasaulį. Miestai — tikrai didžiuliai. Gausu įvairiausių rajonų, gatvių ir užkampių. Po šias vietas dažniausiai klajosite mašinomis. Jos žaidime atlieka labai svarbų









vaidmenį, automobiliuose praleisime maždaug 80 proc. žaidimo laiko... Jų įvairovė tikrai plati. Daugybės rūšių lengvųjų automobilių, autobusiukai, įvairūs sunkvežimiai, policija, greitosios pagalbos automobiliai, gaisrininkų mašinos (galima purkšti vandenį!!!) ir netgi tankai. Taip taip. Ir tai tikrai ne viskas. O teisę rinktis jūs turite, nes esate didysis automobilių vagis. Mašinas galite keisti kaip apatinį trikotažą :). Žinoma, tokiu atveju anksčiau ar vėliau gali prisistatyti mūsų taip mylimi teisėsaugos atstovai. Žmonių gatvėse taip pat nesuskaičiuojama daugybė. Tiesa, jie visi vienodi, tik apsirengę šiek tiek kitaip. Aišku, yra ir svarbesnių piliečių, tokių kaip gangsteriai, gaisrininkai, policininkai ir panašiai. Žodžiu GTA pasaulis kupinas veiksmo, niekuomet nestovis vietoje ir siūlantis mums daugybę pasirinkimų.

Tačiau kaip atrodo tas išgirtas GTA pasaulis? Štai čia ir slypi tikrasis kūrinio veidas. Vaizdas rodomas iš viršaus, tad pasijuntame lyg būtume persikėlę į senus gerus Ziliton laikus. Miniatiūrinės mašinėlės, nykštukiniai žmogeliukai, nedetalios aplinkos. Tačiau jokiu būdu negalime teigti, kad tai žaidimo minusas. Tikrai ne, nes kitu atveju neįmanoma būtų sukurti tokio milžiniško pasaulio. Po kurio laiko tikrai priprasite prie tokios grafikos ir netgi pajusite jai savotišką simpatiją.

Kitas GTA „vizitine kortele" tapęs dalykas — muzika. Kiekvieną sykį įsėdus į automobilį, pasigirsta melodija. Tai radijas, o radijo stočių yra pakankamai daug, todėl ir skirtingų „gabalų" užtektinai. Kiekvienas skonis bus patenkintas, nes muzikos stiliai išties skirtingi. Galite išgirsti aršią dainelę, kurioje figūruoja žodžiai, sėjantys neapykantą taksi vairuotojams, o kitą kartą pasigirs žodžiai, šlovinantys Jėzų Kristų. Nepatinka muzika? Ne bėda, išlipkite iš automobilio ir „nušvilpkite" kitą. Kiti garsai žaidmuose niekuo neišsiskiria, kiti tiesiog atlieka savo darbą.

Kuo skiriasi šios trys GTA dalys? Po pirmosios dalies pasirodęs London 1969 buvo labai panašus į pirmtaką. Žinoma, atsirado naujų misijų, pasikeitę automobiliai ir nauji radijo „gabalai". Bet tai tik kosmetiniai patobulinimai, pagrindas liko tas pats. Didžiausią pasikeitimą išduoda jau pats pavadinimas. Veiksmas vyksta ne Amerikoje, o Didžiosios Britanijos sostinėje Londone. Persikėlę į septintąjį dešimtmetį Londone išvysime ir garsųjį Big Beną, ir Trafalgaro aikštę, ir Hyde parką. Gatvėmis riedės šiam miestui būdingi juodos spalvos taksi, o įstatymus saugos anglų pareigūnai su savo komiškais šalmais. Misijos taip pat turi britiško atspalvio ir praėjusio amžiaus septintojo dešimtmečio dvasios. Visa kita išliko nepakitę. Tiesiog nebuvo prasmės keisti ir taip gerą žaidimą.

Trečioji GTA dalis PlayStation platformai pasitiko mus su didesniais pasikeitimais. Veiksmas grįžo į šiuolaikines Jungtines Amerikos Valstijas. Iki šio žaidimo turėjome dirbti vienai nusikaltėlių grupuotei, o dabar žaidėjas įgijo pasirinkimo laisvę. Kiekviename mieste įsivyravusios trys organizacijos. Jos įsikūrusios skirtinguose miesto rajonuose. Jei dirbsite vienai, tai neįtiksite kitai. Kitaip tariant, kiekviena grupuotė nekenčia viena kitos. Tad jei norite įgyti nusikaltėlių pasitikėjimą, tiesiog užsukite į jų priešininkų rajoną ir naikinkite neišmanėlius. Pasitikėjimą galite užsitarnauti ir kitu būdu — vykdydami misijas. O pasitikėjimas reikalingas tam, kad galėtumėte atlikti vis sunkesnes ir geriau apmokamas misijas. Tačiau prisiminkite, kad jūsų valdomas vyrukas bus įtrauktas į kitų grupuočių juoduosius sąrašus, ir vos tik pasirodysite jų rajone, vyručiai pasistengs jus nudėti. Ši naujovė į žaidimą įpūtė naujų vėjų. Kiti pakitimai: vėlgi atsirado nauji automobiliai, ginklai, misijos, dainos.

Būtinai reikia papasakoti ir apie tai, kokias linksmybes GTA sukūrė tiems, kurie tiesiog tingi vykdyti misijas. Pati smagiausia pramoga — bėgioti nuo policijos. Visų pirma pridarote krūvą nusikaltimų, tuomet smulkiomis pajėgomis jus pradeda gaudyti teisėsaugos atstovai. Keletą jų pašalinate, prisistato daugiau, reikia bėgti atliekant staigius posūkius. Vėliau atvažiuoja kažkas panašaus į „Aro" būrį, FTB agentai ir netgi karinės pajėgos su tankais priešaky. O jei pasiseks atrasti tanką, tuomet prasidės nesibaigianti traiškymo ir šaudymo fiesta. Jei apdairiai su šiuo galiūnu elgsitės, jūsų nesustabdys niekas. Taip galite surinkti visus pinigus, reikiamus miestui pereiti. Ir nereikia vargti su misijomis.

Grand Theft Auto išties keistas, tačiau labai šaunus žaidimas. Pirmajam PlayStation'ui išleistos serijos pasižymi gan prasta grafika, tačiau apie ją netrukus pamiršite. Nusikaltėlių pasaulis įtrauks ir ištrūkti bus be galo sunku. Tikrai nuostabi žaidimo idėja, intriguojančios misijos, nesibaigiantis veiksmas, nesudėtinga žaidimo sistema, milžiniški miestai, daugybė automobilių, įvairiausios nusikaltimų galimybės, absoliuti laisvė ir nuotaikingos melodijos. Štai kur sėkmės paslaptys... Ir dar. Nepamirškite, kad tai tik žaidimas, neturintis nieko bendro su realybe.

Adomas

Buvo vėlyvas žiemos vakaras. Koridorius skendėjo aklinoje tamsoje, tačiau ji nesutrukdė matyti sienų, nudažytų krauju. Baimei laiko paprasčiausiai nebuvo, reikėjo judėti į priekį. Ir aš ėjau, batai įkyriai taukšėjo išpuvusiomis medinėmis grindimis, o kažkur krebždėjo žiurkės. Galiausiai priėjau geležines duris. Jas puošė kažkokie keisti krauju piešti simboliai. Neturėjau kitos išeities, kaip tik atidaryti duris ir išsiaiškinti, kas slypi už jų. Būtent taip ir padariau. Atsidūriau kieme. Danguje švietė mėnulis, tačiau aplinkui nieko negalėjau įžiūrėti. Mano prožektorius neveikė, todėl teko žengti tamsoje. Po kelių žingsnių pasigirdo gerai pažįstamas garsas — radijo imtuvas ėmė džergžti. Supratau, kad kiemelyje esu nevienišas. Baimė. Būtent šį paprastą jausmą tuomet pajaučiau. Aplinkui nieko nesimato, tačiau žinai, kad bet kurią akimirką gali būti užpultas. O garsas vis stiprėjo. Panika apėmė visas mano mintis, užvaldė visas emocijas. Spontaniškai išsitraukiau šautuvą ir ėmiau chaotiškai sukinėtis. Savo rankų nemačiau, o ką jau kalbėti apie monstrą. Ir staiga jis puolė — užšoko ir ėmė graužti mano koją. Nepaisant nežmoniško skausmo, sukandęs dantis nukreipiau į jį ginklą. Šoviau kartą — sužeidžiau. Šoviau dar kartą — išsigimėlis nudvėsė. Tačiau radijo džeržgimas nesilpo. Jų buvo daugiau, o kulkų, deja, aš nebeturėjau. Todėl ėmiau chaotiškai lakstyti, kol radau medines duris. Skubiai jas pravėriau ir užtrenkiau paskui save. Och... dabar galima lengviau atsikvėpti. Krūtinėje pajutau tikrą palengvėjimą. Ramiai uždegiau šviesą... ir prieš mane iškilo vaizdas, kurio niekada neužmiršiu. Prie didžiulio kryžiaus buvo prikaltas žmogaus kūnas. Kraujas lašėjo ant žemės o aš sustingęs negalėjau atsitokėti. Sugrįžti privertė tik skausmas, kurį netrukus pajutau. Atsigręžiau ir išvydau daugybę mažų išgamų, griaužiančių mano pavargusį kūną... Pause... Viskas, daugiau nebegaliu. Išjungiau konsolę ir nutariau eiti miegoti. Sunkiai nusvyravau iki vonios. Pažvelgiau į veidrodį. Mano veidas buvo kupinas baimės. Akys šokinėjo, oda buvo pabalusi, o iš nosies varvėjo kraujas. Žinojau, kad sapnų pasaulyje manęs jau laukė tikri košmarai, tačiau būtent to aš ir norėjau...

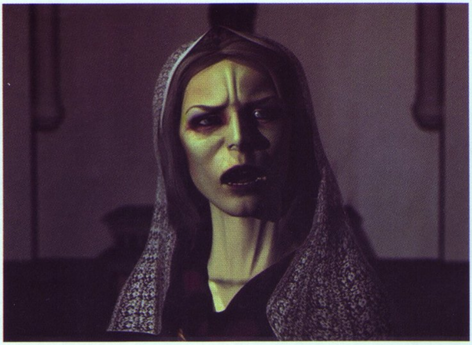
Silent Hill

Kūrėjas: Konami | **Leidėjas:** Konami | **Data:** 1999-02-24 | **Žanras:** siaubo

Jau daug laiko prabėgo, kai galime džiaugtis PlayStation 2 konsolės žaidimais. O jų įvairovė pati plačiausia. Bet kokio žanro gerbėjai ras, ką pasirinkti. Neliūdi ir siaubo žaidimų mėgėjai. Šio stiliaus kūrinių galbūt ir nėra labai daug, tačiau jų kokybė pilnai atperka menką kiekybę. Bene geriausi PS2 siaubo žaidimai — serijos yra antroji ir trečioji Silent Hill dalys. Nuo ko prasidėjo šis nesibaigiantis košmaras? Ogi nuo pirmosios žaidimo dalies, išleistos dar 1999 metų sausį. Tad ir siūlau jums prisiminti pačią Silent Hill košmaro pradžią — pirmąjį Silent Hill.

Žaidimo istorija pasakoja apie vidutinio amžiaus vyruką Harį Meisoną. Jis su dukra seniai neturėjo atostogų, todėl nusprendė vykti pailsėti į ramų Silent Hill miestelį. Haris su dukra sėda į automobilį ir keliauja į Silent Hill, tačiau miestelio prieigose patenka į autoavariją. Atsipeikėjęs šalia savęs vyrukas neberanda dukros Cheryl. Haris pradeda jos ieškoti ir netrukus supranta, kad miestelyje nėra žmonių. Tiesa, vienas žmogus, policininkė Cybil Bennett, atsiranda ir išsako savo samprotavimus apie tai, kas galėjo čia atsitikti. Ji pataria Hariui pasisaugoti, tačiau jis patarimo nepaklauso (juk dukra pavojuje) ir pasileidžia į siaubo kupinas klajones po Silent Hill miestelį. Pamėginkite išaiškinti šias paslaptingas mįsles. Žinoma, jei tik išdrįsite...

Baimė, baimė ir dar kartą baimė. Būtent aplink šį jausmą viskas sukasi žaidime. Kūrėjai patys pripažino, kad pagrindinis jų tikslas buvo kuo labiau įbauginti žaidėją. Drąsiai galime teigti, kad Konami užsibrėžtą tikslą įgyvendino su kaupu. Būtina paminėti, kad kūrėjai savaip supranta baimę. Pavyzdžiui, Resident Evil žaidimuose pasitelkiama „zombis iššoka iš už kampo ir mirtinai jus išgąsdina" technika, o Silent Hill žaidimuose gyvensite nuolatiniame košmare ir nereikia jokių netikėtumų jums įbauginti. Baimės pojūtis žaidime kuriamas įvairiais būdais. Visų pirma, pati miestelio aplinka yra labai tamsi ir miglota. Diena Silent Hill'e skendi rūke. Į priekį daugiau dešimties metrų neįžiūrėsi, o naktis paskendusi visiškoje tamsoje. Vienintelė jūsų paguoda —



prožektorius. Tačiau jis ne vien jūsų pagalbininkas, o taip pat kurs siaubo kupiną atmosferą. Tiesa, prožektorius apšviečia teritoriją tik metro spinduliu, taigi priešo vis tiek nematysite. Čia į pagalbą jums atskuba firminis Silent Hill daikčiukas — radijo imtuvas. Jis pradės čirkšti, vos tik atsidursite netoli monstro. Tad pamėginkite įsivaizduoti... Žingsniuojate tamsos apgaubtoje naktyje, jūsų prožektorius šviečia, bet šviesa labai silpna, tuomet pradeda čirkšti imtuvas, čirškimas vis stiprėja, kartu su juo auga ir muzikos garsas... Baimė ir panika sukausto jus, ir tuomet puola koks nors išsigimėlis. Taip ir širdis gali neatlaikyti.

Visi monstrai gana šiurpūs ir labai įvairūs. Vienintelis priešus vienijantis bruožas — išsigimėliškumas. Tik nemanykit, kad baimę jausite vien priešams artėjant. Kai jų nebus šalia, įtampa tik dar labiau išaugs. Tipensite tamsiomis miestelio gatvėmis nežinodamas, kas bus toliau. Jausmas, kad kažkur gali tykoti parazitas, baugins viso žaidimo metu. Garso efektai taip pat atlieka savo darbą. Visuomet kur nors kas nors krebždės, klibės, traškės ar čiužės. Bet visi šie dalykai nė iš tolo neprilygsta alternative režimui. Kai šis įsijungs, abejingų visagalei baimei neliks nė vieno. Viskas paskęs chaose, gros nepaprastai greita, baugi ir padrikusi muzika, miestas ir pastatai skendės kraujyje ir tamsoje, jūs nežinosite, ką daryti, kas, kaip ir iš kur jus puls. Vienintelis dalykas, kurį pajėgsite daryti — bėgti. Jau nebegalvosite, kur judėti, tiesiog lėksite norėdamas pasislėpti nuo šio nesibaigiančio košmaro. Visos šios detalės privers jus gyventi nuolatinėje įtampoje ir širdyje jausti siaubą.

Žaidime be Hario veiks dar keli herojai. Tai jau minėta policininkė Cybil. Ji nusprendžia pati ištirti Silent Hill miestą ir atskleisti jo paslaptis. Kitas herojus — tai paslaptinga ponia Dahlia Gillespie. Ji apipinta prieštaringomis nuomonėmis ir gandais. Žaidimo istorija atskleis, kaip ši raganą primenanti moteriškė susijusi su magišku košmaru. O ji tikrai čia prikišusi savo ilgus nagučius. Mieste taip pat sutiksite daktarą Kaufmann. Tai gerų manierų žmogus, tačiau silpni nervai apsunkins jo užsibrėžtą tikslą — pabėgti iš šio Dievo pamiršto miesto. Paskutinė veikėja — Lisa Garland. Tai linksma jauna seselė. Tačiau kartais galima pastebėti, kad ji mirtinai kažko bijo ir galbūt apie viską žino daugiau nei kiti.

Keliaujant po miestelį teks apsilankyti mokykloje, ligoninėje, supermarkete, įvairiose parduotuvėse, žmonių namuose ir kituose pastatuose. Gale netgi teks pabūti vietovėje, pavadinimu „Nowhere". Be galo paslaptinga, ar ne? Dauguma šių vietų atrodo kaip nekaltos viešosios paskirties įstaigos. Pažaiskite ir suprasite, kokios iš tikro jos „nekaltos" ir kokias nuodėmes slepia.

Būtent paslaptingumas ir neaiškumai veda žaidimą į priekį bei sudaro didžiąją „geimplėjaus" dalį. Kalbu apie galvosūkius — jų Silent Hill žaidime daug ir jie išties įvairūs. Būtent juos išsprendę ir galėsite įminti jus dominančias mįsles. Tai tikrai nebus lengvi uždavinėliai. Norint juos įgyvendinti, teks ilgam prisėsti ant fotelio ir pamąstyti. Būtent prie šių galvosūkių dauguma žaidėjų ir užstringa. Toliau žengia tik valingi ir užsispyrę žaidėjai.(Arba tie, kurie pasiskaito *walkthrough*...)

Silent Hill ypatingas dar ir tuo, kad jame yra penkios pabaigos. Kuria jų užbaigsite košmarą, priklausys nuo to, kaip pasielgsite esminiais žaidimo epizodais. Žinoma, norėtųsi viską išsiaiškint vienu kartu, tačiau Konami manė kitaip. Taigi perėjus žaidimą vieną kartą liks daugybė klaustukų. Į juos atsakyti galėsite tik dar kelis kartus perėję žaidimą. Žaizdami dar kartą galėsite atrasti naujų ginklų ir kitų įdomybių.

Ginklų žaidime daug: pistoletas, vinčesteris, medžioklis šautuvas, virtuvinis peilis, plaktukas, kirvukas, grandininis pjūklas,

benzopjūklas, uolų grąžtuvas, katana (japoniškas kardas) ir blasteris. Tiesa, paskutiniuosius penkis gauti bus ganėtinai sudėtinga. Norint naudoti šiuos ginklus, žaidimą teks pereiti daugiau nei kartą ir pasiekti skirtingas pabaigas. Bet vargti verta, nes kai šie mažyliai paklius į jūsų rankas, skersti išsigimusias pabaisas bus be galo malonu. Tiesą sakant, bet kokiu ginklu „nudėti" oponentą bus savotiškai įdomu. Jo artėjimas sukels tiek baimės, kad jam pasirodžius darysite viską, kad tik baidyklės nebeliktų. Jei smarkiai sužeisite ir matysite, kad jis kol kas nesikelia nuo žemės, tuomet apsieikite be jokių ginklų ir pasinaudokite batais. Smagu, tiesiog smagu. Tik nepamirškite vieno esminio fakto — kulkų kiekis tikrai ribotas ir aplaidžiai naudojant šaunamuosius ginklus, greitai šovinių nebeliks, o tuomet jau vargu ar galėsite tęsti kelionę po šiurpųjį Silent Hill.

Tame pačiame mieste be kelių žmonių bastysis gausybė priešų. Priskaičiuoti galima 13 rūšių. Visų jų išvaizda nė kiek neprimena viena kitos. Skiriasi ir puolimo technikos: vieni netikėtai puola iš oro, antri be jokių užuolankų pribėga ir ima kandžioti, treti tyliai prisėlina, ketvirti lėtai lėtai klibikščiuoja jūsų link. Keliaudami po miestelį taip pat privalėsite įveikti penkis galingus bosus.

Silent Hill grafika gan nebloga (tik nepamirškite, kad tai PlayStation su savo ribotom galimybėm). Galbūt aplinkos nėra labai detalios, bet čia Konami sugalvojo labai protingą gudrybę. Visus negražumus jie paslėpė po miglos skraiste. Kitaip tariant, jokio grafinio broko nematyti. Žaidimo vaizdas labai niūrus, bet pakankamai išvaizdus. Haris irgi padarytas neblogai. Čia trečiojo asmens žaidimas, todėl jį visuomet matysite tik iš nugaros. Priešai, tiesa, atrodo ne taip gerai. Jų išvaizdai iki tobulomo labai toli — jie per daug kampuoti.

Pirmas Konami žingsnis į siaubo areną tikrai pavyko. Prisiminkite ir tai, kad jei ne šio žaidimo sėkmė, kitų dalių tikriausiai ir nebūtume išvydę. Silent Hill — tai žaidimas, priverčiantis žaidėją gyventi nuolatinėje įtampoje. Jis taip pat atveria daug galimybių ir suteikia žaidėjui gan didelę laisvę. Nuo jūsų veiksmų priklauso netgi pati istorijos pabaiga. Pirmoji Silent Hill dalis žaidimų istorijoje paliko gilų pėdsaką, kuris vargu ar bus kada nors ištrintas. Tegul košmaras prasideda...

SIUŽETAS	97
GARSAS	91
MUZIKA	95
GRAFIKA	84
VALDYMAS	90

IŠVADA

Labai stipri giliojo siaubo pradžia, kuris tęsiasi iki šiol ir dar negreitai baigsis...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
93

Adomas

IRGI ŽAIDIMAI

PSP KAINOS: KALBA DEERING

Chris Deering iš *Sony Europe* vėl prakalbo apie būsimąjį PSP „handheldą" — šį kartą pareikšdamas, kad kaina bus apie 250 svarų.

Kalbėdamas Jungtinės Karalystės spaudai, Deering teigė, jog kaina bus „arčiau £200 nei £300", tačiau spėjama, kad galutinis skaičius bus apie £250 — maždaug tokią kainą Japonijoje reikės mokėti už vienetą.

Deering taip pat atskleidė, kad konsolė bus pardavinėjama už pelną duodančią kainą; tradiciškai *Sony* nebijo prarasti pinigų už techninę įrangą, kadangi gali gerai užsidirbti, parduodama programinę įrangą.

Tačiau Deering taip pat pažymėjo, kad *Sony* nori sumažinti autorinių teisių mokesčius tretiesiems leidėjams, kad patrauktų daugiau kompanijų — tai, ką *Nintendo* sunkiai stengėsi pasiekti su savo *Game Boy Advance* sistema nuo jos paleidimo. Deeringas iškalbingai atkreipė dėmesį į *Sony* „plataus diapazono pramogų" siekimą, sustiprindamas įsitikinimą, kad PSP turi ambicijų būti daug daugiau nei tik mobili video žaidimų mašina.

Žinoma, kaina nėra mažmožis, ypač žinant, kad pagrindinė konkurentė GBA parduodama už maždaug 90 svarų. Tačiau drauge su kitomis trečiosiomis kompanijomis sunku įsivaizduoti, kad PSP gali laukti kas kita, o ne didžiulis pasisekimas.

LEIDĖJŲ KOMENTARAI APIE PSP

Keliuose interviu *Sony Computer Entertainment* viceprezidentas Masatsuka Saeki ir keli žaidimų leidėjai komentavo savo planus dėl *Sony* „handheld" konsolės. Kol kas planuojama išleisti PSP iki šių metų pabaigos.

„Antrajame 2004–ųjų ketvirtyje pradėsime PSP reklamą. Tikrai išleisime konsolę šiais metais, — pasakė Saeki. — Gruodžio 3–iąją švęsime *PlayStation* 10–tąjį jubiliejų, todėl bet kokia kaina norime tai padaryti iki gruodžio".

„Kūrėjus domina PSP LAN pajėgumai. Turėtų būti įdomu pamatyti, ką jie gali sukurti, naudodami sistemą, — pridūrė Saeki. — Apie būsimą PSP, išeisiančią metų pabaigoje, planuojame perskaityti pranešimus E3 ir Tokijo *Game Show*. Šiuo metu intensyviai kuriame jai programinę įrangą, ir keli žaidimai turėtų būti baigti iki E3 arba *Game Show*".

Keletas kitų leidėjų patvirtino, kad planuoja paruošti žaidimus iki PSP paleidimo. Pirmasis, paskelbęs apie programinės įrangos kūrimą, buvo Koei, praėjusiais metais pareiškęs, kad tuo pat metu, kai išeis nešiojama konsolė, išleis tris žaidimus. Kiti pagrindiniai leidėjai taip pat informavo apie panašius ketinimus. *Namco* iki konsolės paleidimo planuoja išleisti du ar tris žaidimus, skirtus PSP, nors gali būti, kad žaidimai bus tik jau egzistuojančių žaidimų versijos. *Capcom*, išleidęs žaidimų praktiškai visoms egzistuojančioms platformoms, taip pat siekia pagaminti bent vieną žaidimą iki PSP išleidimo. Norėdama pasinaudoti PSP multimedijos galimybėmis, *Sega* planuoja daugiau, nei tik žaidimų kūrimą mobiliai mašinai.

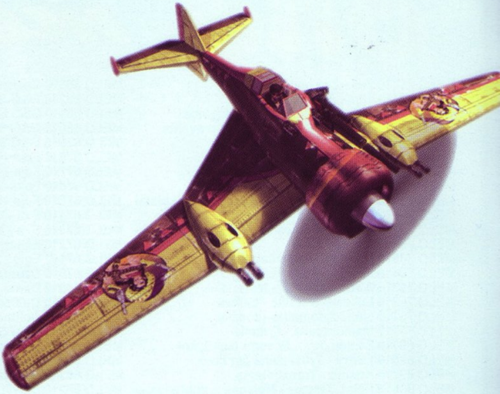
Kitaip nei dauguma kitų leidėjų, bandančių atsikąsti pirmąjį PSP pyrago gabalą, *Square Enix* planai dėl PSP žaidimų kūrimo yra atsargūs ir neturi jokių ambicijų sistemos paleidimo datai.

KOMPANIJA PARDAVINĖS HALO ŠARVŲ KOPIJAS

Bungie Studios išspausdino interviu su Atlantoje veikiančia *Nightmare Armor*, maža menų kompanija, kuri greitai pardavinės natūralaus dydžio tinkamus nešioti *Master Chief* MJOLNIR iš Halo šarvų kopijas. Nors jos tikriausiai neatlaikytų per daug plazminės ugnies, stiklo pluošto ir aliuminio reprodukcijos atrodo stulbinamai realistiškos, ir net su mėlynomis švieselėmis ant šalmo veidrodiniu antveidžiu.

Nors MJOLNIR šarvai nelabai tinka formaliems susibūrimams, *Nightmare Armor Brian Boling* surado kelias progas juos užsidėti. „Mes einame į tokius suvažiavimus, kaip *Dragon Con, ComicCon, Costume Con, Gen Con, Chicago Con* ir pan. — pasakė jis Bungie. — Šiais metais visi tikimės tai padaryti E3". Šarvai greičiausiai bus vienas rimčiausių kada nors sukonstruotų Helouvyno kostiumų.

Gaila, bet kaip iki natūralaus dydžio Robocop'o kostiumai, kartais pasirodantys *eBay* aukcionuose, MJOLNIR šarvai nepigūs. Kai po kelių savaičių bus oficialiai pristatyta *Nightmare Armor* svetainė — kol kas tėra primityvi parduotuvė — kosmoso laivyno žalios spalvos kostiumai joje bus parduodami už 3500 JAV dolerių. Tiems, kurie norėtų patys nuspalvinti šarvus, atskirai galės įsigyti nebaigtų kopijų.



Crimson Skies: High Road to Revenge

Kūrėjas: **Microsoft** I Leidėjas: **Microsoft** I Data: **2003-10-31** I Žanras: **simuliatorius**

NEPAKARTOJAMI ORO MŪŠIAI

Crimson Skies buvo vienas labiau laukiamų Xbox žaidimų. Ypač jo laukė tie, kurie turėjo galimybę žaisti Xbox Live tinkle. Na, bet žaidimas pateikė daugiau, nei buvo tikėtasi. Be Xbox live režimo, kuris Lietuvai kol kas nėra pasiekiamas, žaidimas pasiūlė ir labai stiprų vieno žaidėjo režimą, kurio gali pavydėti daugelis lėktuvų simuliatorių.

Taigi Crimson Skies jus nukelia į 1930-uosius, geležinkelio bei oro transporto erą. Crimson Skies puikiai atkuria šią erą savo puikia atmosfera, kuri primena laukinių vakarų dvelksmą bei gyvenimą, kuriame būta mažai technologinių naujovių. Netgi kalbos manieros bei skambanti muzika žaidime primena tuos seniai praėjusius laikus. Taigi jūs valdysite patyrusį pilotą Nathan'ą Zachary. Žaisdami aiškinsitės įvairias paslaptis, naikinsite gangsterių grupuotes, sprogdinsite jų bazes, sunkiąją artileriją, kuri neapsiribos vien lėktuvais, ginsite draugus ir įvairius riedančius traukinius, pilnus prekių, iš kurių nori pasipelnyti piktieji banditai. Be pagrindinių misijų žaidime teks vykdyti ir pašalines užduotis, už kurias gausite pinigų, o su jais turėsite galimybę tobulinti savo pilotuojamą lėktuvą. Misijų įvairovė bus gan didelė. Teks kovoti su priešais, naikinti jų stovyklas, saugoti įvairius vežamus krovinius nuo piktųjų banditų ir netgi kovoti su milžiniškais bosais, pavyzdžiui, gigantišku geležiniu galingus pabūklus turinčiu zepelin'u ar milžinišku neperšaunamu geležiniu robotu, primenančiu kirmėlę. Teks netgi vykdyti stealth misijas, kur turėsite nepastebėti prasmukti į priešų teritoriją ar pavogti tam tikras dėžes su kroviniu. Šioms užduotims geriausiai tinka mini-sraigtasparnis, kuris yra labai mažas ir manevringas.

Žaidime lėktuvų bus išties daug. Visus juos atidengsite proporcingai, žaidimo eigoje, ir visus turėsite galimybę tobulinti. Lėktuvai smarkiai skirsis vieni nuo kitų. Teks pilotuoti įvairias skraidykles, pradedant mini-sraigtasparniu, baigiant gan dideliais, turinčiais galingus pabūklus lėktuvais. Kiekviena skraidyklė skirsis ne tik išvaizda, bet ir savo statistika. Vieni lėktuvai bus greiti ir turės didelę smogiamąją jėgą, bet bus silpni priešų atakų metu, kiti bus lėti, bet turės įtaisytus galingus pabūklus bei gerą apsaugą. Kiekviena skraidyklė turės 2 tipų pabūklus. Vieni šaudys paprastomis kulkomis, o kiti pabūklai leis įvairaus tipo raketas, kurios priklausys nuo lėktuvo atakos jėgos. Žinoma, raketų atsargos nebus amžinos ir dažnai pasibaigs, bet neverta nusiminti, kadangi sunaikinus priešų lėktuvą ore, iš jo išsiskleis 2 parašiutai, iš kurių vienas leis

žemyn raketų atsargų dėžę, o kitas — gyvybių atsargas. Skraidyklių valdymas taip pat šaunus. Turėsite galimybę naudoti pagreitinimą, kuris padės jums įgyti greičio, ir kaip visi garsieji lakūnai galėsite atlikti akrobatinius judesius. Galėsite kūliu persiversti į šoną, atlikti mirties kilpą, įvairius salto bei daugelį kitų judesių. Žaidime teks ne vien valdyti lėktuvą, bet ir įvairius šaudančius pabūklus. Juos teks naudoti misijų metu, pavyzdžiui, kai reikės lydėti milžinišką zepelin'ą, vežantį svarbų krovinį į sutartą vietą, bet tam trukdys krūvos priešų, pradedant laivais, karinėmis mašinomis ir baigiant lėktuvais bei milžiniškais zepelin'ais. Taigi jums teks įsėsti į pabūklus, pritaisytus ant zepelin'o, ir tiesiog sunaikinti visą priešų gvardiją, stovinčią jums skersai kelio. Žinoma, pabūklų bus kelios rūšys: šaudantys kulkomis, raketomis bei sekančiomis raketomis, kurias patys valdysite.

Crimson Skies be savo puikaus „gameplėjaus" žavi ir grafika. Ji išties verta pagyrimo. Viskas sukurta nuostabiai. Lėktuvai atrodo labai detaliai, blizga manevruojant siaurais kanjonų šlaitais, atsitrenkus pradeda degti vienas iš lėktuvo sparnų, lėktuvui skrendant arti vandens ekranas apsitaško vandens lašais, naudojant pagreitinimą, iš lėktuvo galo pradeda purkšti galinga ugnies srovė, suliejanti vaizdą už nugaros. O ką jau kalbėti apie kraštovaizdį... Aplankysime įvairius kanjonus, pilnus didžiulių kalnų, siaurų tarpukalnių, pro kuriuos teks manevruoti su lėktuvu, milžinišką ugnikalnio salą, apsuptą teliūškuojančių vandenų bei dangaus, padengto ugnikalnio dūmais, 1930-ųjų Čikagą, spindinčią nuo dangoraižių didybės, vėjuotą miestą, kuriame siautėja didelės audros ir vienas po kito nušvinta žaibai, kartais pažeisdami jūsų lėktuvą elektros srove. Garsas neatsilieka nuo grafikos. Veikėjų įgarsinimas tikrai nuostabus. Visi balsai primena gilų gangsterių bei vesterno laikų mišinį, kur buvo girdėti šiek tiek kriokiantys, pilni drąsos ir adrenalino, skardūs balsai. Muzika taip pat atėjusi iš tų laikų, primena laukinį Amerikos gyvenimą, pilną pavojų bei nuotykių. Taigi žaidimo garsai tiesiog dar labiau padeda įsijausti į nuostabią žaidimo aplinką.

Crimson Skes: High Road to Revenge yra tiesiog aukšto lygio žaidimas. Tai tikrai nestandartinis skraidymo simuliatorius, turintis puikią siužetinę liniją, pažertą krūvomis ištraukų bei veikėjų dialogų, plačias žaidimo galimybes, nuostabią grafiką bei garsą.

Vienintelis minusas tas, kad žaidimas šiek tiek trumpokas bei neilgaamžis tiems, kas neturi Xbox Live. Na, bet jau pradedu priprasti, kad 50 procentų šiuolaikinių žaidimų pereiti užtenka 10 ar netgi mažiau valandų, taigi žaidimų trumpumas po truputį tampa savotiška mada, kurią toleruoja ir Crimson Skies. Crimson Skes: High Road to Revenge nors ir trumpas, bet fantastiškas skraidymo simuliatorius, ir taškas! Recenzijos pabaiga.

IIDI

+ PRIVALUMAI

+ Nuostabi grafika.
+ Tikroviškas, puikiai perteikiantis 1930's dvasią, garsas.
+ Šaunus siužetas.

- TRŪKUMAI

- Žaidimas gana trumpokas.

Galiu drąsiai teigti, jog tai vienas geriausių 2003 m. Xbox žaidimų.

IŠVADA 94

GARSAS *Dieviškas įgarsinimas.*	**92**
MUZIKA *Dar dieviškesnė.*	**93**
GRAFIKA *Be gailesčio išnaudoja Xbox galimybes.*	**95**
VALDYMAS *Akrobatiniai judesiai suteikia daug malonių akimirkų.*	**90**
SIUŽETAS *Siužeto galėtų pavydėti netgi daugelis Action žanro žaidimų.*	**95**

Sega Smash Pack

Kūrėjas: **Sega** | Leidėjas: **Sega** | Data: **2003-08-01** | Žanras: **rinkinys**

Sega sumanė užsidirbti šiek tiek grynųjų ir tą įvykdyti žada pačiu lengviausiu būdu — perleisti senus žaidimus naujai konsolei. Tai turbūt daugiausiai klasikos perkėlimų susilaukęs įrenginys GBA. Ar šįkart sulauksime kokybiško žaidimų rinkinio, turint omeny, jog į vieną kartridžą sutalpinti net trys žaidimai, kurių pavadinimai paglosto kiekvieno ilgesnį geimerio stažą turinčio žmogaus širdį?..

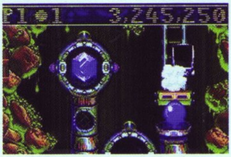
Ar galite įsivaizduoti, kad nusipirkę vieną žaidimą viduje rasite IR delfiną Ecco, IR ežį Soniką, IR fantasy šedevrą Golden Axe?? Trys didžiausi Genesis hitai vienoje vietoje ir visąlaik su mumis! Tokios mintys užplūsta protą, kai išvystame spalvotame viršelyje besipuikuojančius visų trijų žaidimų veikėjus, dailininkų sujungtus į vieną piešinį. Skambūs ir jau nuo seno žinomi pavadinimai susuka galvą ir kartridžas nejučia atsiranda mūsų delnuose, pardavėjui su sočia veido išraiška uždarinėjant kasą...

Kadangi versija portabili, žaidimą išbandome tuojau pat — po pačių spalvingiausių svajonių patenkame į pilką ir gan smarkiai smogiantį į krūtinę meniu. Rankos ima drebėti, o piktos mintys neapleidžia smegenų: jeigu meniu taip atmestinai sukurtas, ar galime tikėtis už jo besislepiančių nesugadintų klasikos šedevrų?..

Pradedame nuo Ecco the dolphin — žaidimo, galėjusio pasigirti bene geriausia grafika tarp visų Genesis žaidimų. Praėjo jau daugiau nei dešimt metų po to, kai pasirodė šis kūrinys ir sulaukė kritikų pripažinimo. Visų pirma, tai retai kada sėkmingas, tačiau šįkart pavykęs bandymas apsieiti be smurto, bet likti patraukliam. Su priešais, rykliais ir kitais nemaloniais jūros gyventojais kovosite ultragarso bangomis. Kiti povandeniniai gyvūnai bus draugiški ir sakys užuominas, padėsiančias išspręsti galvosūkius. Visi 25 lygiai labai skirtingi ir gana ilgi, taigi bendra žaidimo trukmė pamalonins žaidėjus. Sudėtingumo lygis gerai subalansuotas, tad visąlaik jausite iššūkį, tačiau neužstrigsite. Originaliame žaidime grafika buvo tiesiog pritrenkiama — meniškai suderintos spalvos bei švelni lyg šilkas animacija. Dabar išvaizda beveik nepakito, o

dėl sumažėjusio matymo ploto gausybė vienu metu ekrane judančių veikėjų atrodo dar įspūdingiau. Muzika originale skamba tiesiog neįtikėtinai, lyginant su kitais to meto žaidimais. Deja, perkėlime tegirdėsite maždaug 30 sekundžių melodiją, kas pusę minutės besikartojančią vis iš pradžių. Tai žiauriausia netektis šiame žaidime. O turint omeny, kad visa kita liko daugiau mažiau nepakeista, Ecco delfino šuolį iš *Genesis* į *GBA* galime laikyti praktiškai sėkmingu.

Antrasis žaidimas — Golden Axe — man asmeniškai suteikė maloniausius prisiminimus. Gan tradicinė, bet tuo metu dar buvusi labai originali ir intriguojanti tikro fantasy istorija: veiksmo vieta — viduramžių pasaulis Yuria. Blogasis demonas Death Adder paleido savo parankinius į Žemę, pagrobė princesę, karalių bei nušvilpė galingąjį Auksinį Kirvį, kurio pavadinimu ir didžiuojasi žaidimas. Žinoma, jums viskuo reikės pasirūpinti ir grąžinti taiką pasauliui. Tam galite pasirinkti vieną iš trijų karių — visi puikiai subalansuoti, tačiau perkėlime iškirpus multiplayer režimą, tas balansas iš dalies netenka esmės. Visi veikėjai valdo kažkokią magiją, kuri pildoma originaliame stulpelyje, suskirstytame į kelias dalis. Išgėrę iš užburtų buteliukų,



kuriuos rasite nugalėję priešą, papildysite dalį stulpelio. Galite iškart naudoti silpnesnį burtą arba pataupyti stipresniam. Tokia taupumo sistema įveda šiokių tokių taktikos elementų. Barbaras moka žemės magijos, Amazonė turi įgūdžių valdyti ugnį, o Dvorfas pasikliauja žaibo galia. Nors pastarojo magija pati silpniausia, bet gausiai kompensuojama fizine jėga. Pats procesas — gan tradicinis šonu slenkantis kovinis žaidimas, gavęs įkvėpimo iš tokių hitų kaip Double Dragon. Valdydami savo veikėją pasitiksite armijas priešų, kuriuos privalėsite nugalėti, kad galėtumėte eiti toliau. Bus ir įspūdingi bosai, kuriems neužteks gudresnės kombinacijos, kad pakratytų kojas. Žaidimas praeityje buvo tikras hitas, ir retas nėra jo bandęs. Tačiau su perkėlimu nėra viskas gerai. Visų pirma į akis krenta iškraipyta spalvų paletė — visai kita spalvų gama nesugrąžina anų laikų nuotaikos. Antra — judantys objektai fone (*a la* vanduo ar paukščiai) dabar yra sustingę lyg statulos. Taip prarandama žaidimo gyvastis. Veikėjų valdymas irgi pakeistas dėl skirtingų pultelių formų. Nuo šios bėdos nukenčia SNES portai, nes šios konsolės valdymo pultelio mygtukų išdėstymas sutampa su GBA. Daugelio mėgstamų kombo nebemokėsime atlikti, valdymas dabar nebe toks tikslus. Su muzika lyg ir viskas gerai, nes ir originaliame žaidime kūrėjai nesistengė pademonstruoti kažko pernelyg ypatingo. Golden Axe — prasčiausiai perkeltas iš visų trijų šio rinkinio žaidimų ir gerokai apkarpytas. Anksčiau jo neišmėginusių žaidėjų jis paprasčiausiai nenustebins, o jo fanus — nuvils. Juk kuo didesnės viltys, tuo didesnis ir nusivylimas, o viltis viename rinkinyje išvysti tris nepakeitusius savo pradinės išvaizdos hitus buvo išties didelė...

Trečiasis ir paskutinis žaidimas — Sonic Spinball. Nors ežio vardas mums asocijuojasi su nepakartojamais nuotykiais milžiniškame spalvotame pasaulyje, prierašas Spinball nuleidžia nuo debesų ir sugrąžina į realybę — tai tėra pinbolas, baruose pamėgtas žaidimas, kuriame mušinėjame kamuoliuką ir pataikę juo į įvairius objektus gauname taškų. Dar anksti nusivilti — žaidimas nėra blogas, o lyginant su kitais pinbolais — netgi labai neblogas! Sonikas stos kamuoliuko vieton ir jūsų padedamas trankysis po visą žaidimo lauką rinkdamas taškus. Jei pataikysite į tam tikras skyles, pateksite į trumpus lygius, kuriuose galėsite pabėgioti tradiciniu būdu. Tačiau tuo viskas ir užsibaigia. Vienintelis tikslas — surinkti kuo daugiau taškų, kurie, beje, kiekvienąkart išjungus konsolę pranyksta. Kaip bebūtų, šis žaidimas perkeltas geriausiai iš visų trijų ir nepastebėjau, kad kas nors būtų iš jo išimta ar pakeista.

Paėmę žaidimo dėžutę ir išvydę joje fragmentus iš trijų garsiausių kūrinių Genesis istorijoje, imame svajoti apie nepakartojamus ežio Soniko nuotykius, kovas su įvairaus plauko priešais bei greitus riedėjimus mirties kilpomis, lanksčius delfino Ecco šuolius virš vandens paviršiaus bei įtemptas grumtynes su skeletais, riteriais bei demonais fantastiškoje Auksinio Kirvio istorijoje... Deja, ką mes gaunam — tai paprastas pinbolas, sukurtas panaudojant garsų Soniko vardą, iškovojęs populiarumą visai kito stiliaus žaidimais, netekęs viso įspūdingo garso takelio delfinas Ecco bei visai prastai perkeltas, pusvalandį tetrunkantis ir gerokai sugadintas Golden Axe... Čia iškyla klausimas: kas geriau — daug prastų žaidimų, ar vienas geras? Patikėkit, vienas geras žaidimas paliks žymiai daugiau gerų įspūdžių ir norą jį pakartoti, o daugiau prastų žaidimų tiesiog sugadins nuotaiką ir po truputį ugdys priešiškumą žaidimams. O skeptikų pasaulyje mums ir taip užtenka...

|Žygis|

+ PRIVALUMAI

+ Trys hitai vienoje pakuotėje.
+ Linksmas ir tvarkingai perkeltas pinbolas.
+ Ecco delfinas išsaugojo padorią grafiką.

- TRŪKUMAI

– Visi trys hitai ne tokie, kokius įsivaizduojame pažvelgę į viršelį
– Pinbolas — vienintelis neiškarpytas žaidimas.
– Grafika negali konkuruoti su dabartiniais GBA žaidimais.

IŠVADA 64

Buvo kilusios diskusijos, ar GBA sugebės atkurti Genesis žaidimus. Jis yra tam pajėgus, bet trys žaidimai viename — tai jau per didelis užmojis...

GARSAS 51
Kiekvienas žaidimas tegali pasigirti paprastais „bim" ir „bom".

MUZIKA 45
Ecco muziką tesudaro 30 sekundžių garso takelis kiti žaidimai šioje kategorijoje irgi neblizga

GRAFIKA 76
Delfinas iškelia balą į aukštumas, bet nepakankamai.

VALDYMAS 64
Tada buvo patogiau.

SIUŽETAS 90
Turbūt vienintelis nė kiek nepakitęs dalykas.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

CHAPTER 1: THE JUNGLE — Džordžas
Spauskite veiksmo mygtuką (X), ir Džordžas nusisegs savo diržą. Paimkite alaus butelį nuo grindų. Eikite į lėktuvo dešinę. Kairėje dėžės pusėje yra sagtis ir diržas, jungiantis dėžę prie geležinių virbų. Paspaudus veiksmo mygtuką, Džordžas atsegs sagtį ir diržą. Atsistokite priešais dėžę, kol pasirodys „kumščio" veiksmo mygtukas. Laikykite nuspaudę X mygtuką ir su kaire analogine rankenėle traukite dėžę lėktuvo vidurio link. Nueikite į kitą dėžės pusę nugara į kabiną ir stumkite dėžę iki pat užpakalinės lėktuvo dalies. Įeikite į kabiną ir pasiimkite gesintuvą. Nusukite veiksmo fokusavimo tašką ant lango ir paspaudę veiksmo mygtuką sudaužysite langą. Dar kartą paspaudus veiksmo mygtuką Džordžas bandys išeiti iš lėktuvo, bet supras, kad jam reikia daugiau svorio lėktuvo gale.

Su didinamuoju stiklu patyrinėkite Harį, ir Džordžas paims butelių atidarytuvą. Inventoriaus meniu sukombinuokite atidarytuvą su alaus buteliu. Pakalbėkite su Hariu ir panaudokite atidarytą butelį ant jo. Pažiūrėkite į sudužusį priekinį stiklą ir paspauskite žemesnį veiksmo mygtuką. Animacijos scena.

Šokite ten, kur yra Haris, ir lipkite kražtu. Eikite krašto dešinės link ir atsistokite ant sutrūkinėjusio paviršiaus. Džordžas nukris keliais lygiais žemyn. Lipkite briauna priešais jus. Eikite sienos link, kol pasirodys ikona „glaustis prie sienos", tada paspauskite ją ir Džordžas eis šonu palei kraštą. Nukriskite žemyn vienu lygiu ir užuot šokę krioklio link, leiskitės dar dviem lygiais žemyn. Dabar šokite per plyšį ir tada lipkite ant krašto kitoje krioklio pusėje. Eikite žemyn taip, kad Džordžas pakibtų virš spąstų. Nepasileiskite, o nusigaukite kraštu, kol bus saugu nušokti žemyn.

Eikite dešinėn, vėl prigluskite prie sienos ir slinkite palei kraštą. Šokite per plyšį ir lipkite du lygius aukštyn. Atsistokite priešais platformą, apaugusią augalais, ir lėtai slinkite, kol pasirodys lipimo ikona. Lipkite ant kitų platformų ir toliau tęskite kelią ant kito krašto. Užlipkite aukštyn dar du lygius ir stebėkite animacijos sceną.

CHAPTER 2: PARIS — Niko
Eikite kairėn pranešimų lentos link ir pasiimkite pieštuką. Jūsų ir kaimyno butų durys užrakintos. Atidarykite balkono duris ir eikite lauk. Patraukite ir pastumkite akmeninį stulpą priešingo balkono krašto link. Užlipkite ant jo ir žiūrėkite į nutekamąjį vamzdį. Pasikabinkite ant vamzdžio ir nusigaukite iki kito balkono. Čia durys užrakintos. Perlipkite per balkono turėklus ir nueikite į trečią balkoną. Pažiūrėjus pro jį ir paspaudus dešinį veiksmo mygtuką Niko pastebės, kad tarp dviejų durų langinių yra tarpas. Panaudokite Niko spaudos kortelę, ir taip papulsite į vidų.

Galite pasivaikščioti ir patyrinėti įvairius objektus, bet čia nėra nieko naudingo. Eikite pro galimas duris į gyvenamąjį kambarį. Apeikite jį ir ištyrinėkite objektus, tarp jų ir lavoną. Žiūrint į knygų lentynas, dešiniosios durys veda iš buto, bet jos užrakintos. Kitoje sienos pusėje yra dvejos durys: pro vienas jūs įėjote, kitos veda į vonios kambarį. Ten nieko naudingo nėra. Priešais lentyną, ant grindų, rasite kulkos, kuria buvo nužudytas Vernonas, kiautą. Paimkite jį. Apieškokite kūną ir pasiimkite Vernono kortelę. Apžiūrėkite kompiuterį bei

segtuvus, bet čia nieko naudingo nėra.

Išsaugokite žaidimą.

Stebėkite animacijos sceną, nuolat spaudinėdami X mygtuką. Taip Niko galės panaudoti keptuvę smogti užpuolėjui ir atmušti kulką. Nenustokite spaudinėti X, ir Niko užpuolėją nukaus šaldytuvo durimis. Tada niekšas pabėgs. Grįžkite į virtuvę ir išklausykite žinučių auto atsakiklyje. Paskutinėje sužinosite, kad Vernono mergina Beatričė laukia jo parke po susitikimo su Niko. Iš šiukšlių dėžės virtuvėje pasiimkite banko pareiškimą.

Kai užeisite ant kilimėlio, pastebėsite, kad viena iš grindų lentų girgžda. Atitraukite kilimėlį, nuimkite palaidą lentą ir rasite seifą. Deja, kol kas jo atrakinimo kombinacijos nežinote.

Išeikite iš virtuvės pro galines duris ir eikite išoriniais laiptais. Nusileiskite į gatvę. Šiukšlių dėžėse nieko nebus. Paimkite seną laikraštį, numestą ant gatvės. Pabandykite lipti vamzdžiu šalia šiukšlių dėžių, tačiau jis sulūš. Atsistokite priešais sieną, apipaišytą graffiti, ir užlipkite ant jos. Nusileiskite kitoje pusėje ir nueikite prie suoliukų šešėlio. Priešais vieną iš jų rasite juodą peruką. Pasiimkite jį ir ištyrinėkite inventoriaus meniu. Niko peruko viduje ras baltų plaukų. Grįžkite per sieną į alėją. Eikite gatve ir atsidursite pagrindinėje gatvėje. Pagrindinis įėjimas į Vernono apartamentus yra čia, taip pat sutiksite seną moterį, valančią šaligatvį. Pakalbėkite su ja visomis temomis.

Grįžkite į pagrindinę gatvę ir pakalbėkite su jaunu riedlentininku. Tada grįžkite pagrindine gatve pro Vernono alėją bei gatvę su vienos krypties eismo ženklu, ir eikite eismo prižiūrėtojos link. Kol kas su ja nekalbėkite, vietoje to nueikite į didelį parką. Eikite ir atsisėskite šalia violetinio padaro, kuris, pasirodo, yra Beatričė. Pakalbėkite su ja visomis temomis, apie Vernoną kalbėkite tik pabaigoje. Grįžkite į gatvę ir pakalbėkite su eismo prižiūrėtoja, pradėdami nuo apvalkalo temos.

Stebėkite animacijos sceną. Tada pakalbėkite su inspektoriumi.

CHAPTER 3: CONGO AGAIN — Džordžas

Apieškokite lavoną. Eikite prie stalo ir pasiimkite atvirutę bei sužinokite apie Glastonburį ir Bruno. Taip pat paimkite padidinamąjį stiklą. Apsidairykite ir pastebėsite dėžę ir spaudimo padėklą priešais ją. Pastumkite dėžę ant spaudimo padėklo, ir atsivers akmeninės durys. Eikite pro jas į mokslinę laboratoriją. Atsistokite šalia įrangos ir priešais valdymo pultą paspauskite X. Užsivedus mašinai eikite prie sverto mašinos dešinėje, ir Džordžas jį patrauks. Paimkite nuo žemės metalinį virbą ir eikite prie panelės palei duris, pro kurias įėjote. Inventoriuje įkiškite metalinį virbą į skylę.

Dukart paspauskite veiksmo mygtuką ant virbo, ir durys liks atviros net nustūmus dėžę nuo spaudimo padėklo. Grįžkite į pirmąjį kambarį ir pastumkite dėžę pro duris iki pat aparatūros kambario. Tada nustumkite ją galinės sienos dalies link, kuri apréminta medinėmis kolonomis.

Eikite prie uždarų medinių durų kitoje kambario pusėje ir pabandykite jas atidaryti. Durų kairėje rasite mažą tarpą sienoje, paspauskite jį ir stebėkite animacijos sceną. Susitikite su ponu Sussaro. Eikite atgal į kambarį ir pasiimkite metalinį virbą iš panelės prie durų.

Grįžkite prie dėžės ir užlipkite ant jos. Toliau užlipkite į tarpą sienoje. Tolimame sienos gale yra paukščių lizdas. Panaudokite metalinį virbą ant lizdo, ir jis nukris ant grindų. Pasiimkite lizdą nuo grindų ir eikite palei kairę sieną, kol atsidursite prie mažo pakraščio, kurį pereiti reikės glaudžiantis prie sienos. Nusigavę ant platformos žiūrėkite į sieną, kol atsiras lipimo ikona, ir Džordžas galės pakraščiu nusigauti iki kitos platformos.

Peršokite per tarpą ir išeikite į džiungles. Eikite akmeninio drakono link. Paspauskite veiksmo mygtuką, ir Džordžas ištyrinės, kad didelė akmeninė galva pripildyta suanglėjusio medžio.

Išsisaugokite žaidimą.

Panaudokite paukščių lizdą ant statulos, vėl atsidarykite inventorių ir ant lizdo panaudokite padidinimo stiklą. Pasiruoškite bėgti.

Kai tik galėsite valdyti Džordžą, greitai bėkite džipo link ir spaudinėkite X mygtuką, kol Džordžas įlips į jį. Jei nebūsite pakankamai greitas, galite žūti. O kadangi iš tiesų mirti žaidime negalima, tai teks kartoti tą pačią vietą.

CHAPTER 4: GLASTONBURY — Džordžas

Pakalbėkite su pulkininku Butliu (tai vyras, vaikštantis priešais malūną). Eikite į parduotuvę „Cosmic Fairy", kuriai vadovauja hipis Tristramas Hilagas. Pasižiūrėkite į parduotuvę ir ištyrinėkite bet kurį įmanomą objektą, tarp jų ir atvirutę. Džordžas ištyrinės, kad ši atvirutė identiška rastai Konge. Pakalbėkite apie Poezijos knygą ant prekystalio ir pastebėkite sidabrines monetas, įtvirtintas galiniame knygos viršelyje. Spaudinėkite X mygtuką, ir Džordžas perskaitys poezijos fragmentus (tai bus naudinga vėliau) tol, kol pasakys, kad nėra laiko skaityti likusioms poemoms. Pakalbėkite su Tristramu, klausinėkite jį apie Bruno, kol pasirodys ausies ikona. Paklauskite jo apie triukšmą viršuje, tačiau jis ir toliau neigs. Išeikite iš parduotuvės ir pakalbėkite su pulkininku Butliu apie Tristramą. Bėkite žemyn gatve ir dešinėje rasite barą, prie kurio sėdi vyriškis Eamonas O'Mara. Kirskite gatvę ir įeikite į Zazie kioską. Ji yra ateities spėjikė ir paprašys jūsų perkirsti jos delną sidabru, kad galėtų pasakyti daugiau, ypač apie atvirutę. Grįžkite į Cosmic Fairy parduotuvę.

Pakalbėkite su Tristramu apie poezijos knygas su monetomis. Jis duos jums knygos kopiją. Išeikite iš parduotuvės ir inventoriaus lange ant knygos panaudokite metalinį strypą. Gausite tris sidabrines monetas bei liks poezijos knyga.

Nubėkite atgal prie baro ir su O'Mara pakalbėkite apie Tristramą. Sekite jį atgal į Cosmic Fairy ir jam besiginčijant su Tristramu nusėlinkite viršun. Susitikite su Melisa Butli, pulkininko dukra. Pakalbėkite su ja ir nusileiskite pakalbėti su Tristramu apie Bruno. Jis jums duos porą trumpikių. Išeikite iš parduotuvės ir grįžkite į Zazie kioską. Duokite jai vieną sidabrinę monetą už paskaitymą apie atvirutę ir tada pakalbėkite apie trumpikes. Animacijos scena.

Išėjęs iš kiosko Džordžas pastebės, kad už Yeoman's Arms baro kilo gaisras. Pabandykite mažas dureles galinėje alėjoje baro kairėje, tada eikite ir pakalbėkite su O'Mara. Jis padės jums išspirti duris. Animacijos scena. Atsidūrėte mažame kieme ir pagavote bjauraus vienuolio žvilgsnį, tačiau Džordžas neseks jo, nes dega medinė statula. Čia vėl susidursite su dėžių galvosūkiu, tad Džordžui norint patekti į deganti namą reikia atlikti štai ką.

Tolimąją dešinę dėžę pastumti tarp pastato ir dviejų prikrautų dėžių. Tada pastumti vieną kairią dėžę tarp sienos ir kitų dėžių.

Užlipkite ant dėžių ir viršutinę patraukite pastato link. Pakeiskite puses ir pastumkite ją taip, kad atsidurtų priešais sieną. Užlipkite ant jos, tada į pastatą. Pasiruoškite veiksmui.

Eikite prie vyruko ant žemės, ir Džordžas automatiškai atriš jam rankas. Tada bėkite atgal prie lango ir greitai spaudinėkite X. Pažiūrėkite animaciją ir pakalbėkite su Bruno.

CHAPTER 5 – PARIS AT NIGHT — Niko

Išklausykite žinučių auto atsakiklyje. Paskambinkite Andre Lobino, tada paimkite laikraštį. Apsidairykite. Išeikite iš Niko namų ir eikite į Vernono gatvę. Pakalbėkite su dviem moterimis prie baro ir išsiaiškinkite apie Vernono rankraštį bei galios didinimą.

Tada nusigaukite į Vernono butą pro galinius laiptus, vedančius į virtuvę. Ištyrinėkite duris, ir Niko pastebės rakto skylutę kitoje pusėje. Ant durų panaudokite laikraštį — Niko jį pakiš po durimis. Su pieštuku išstumkite raktą iš skylutės, ir jis nukris ant laikraščio. Atrakinkite duris ir įeikite į virtuvę. Iš kriauklės paimkite popierinę servetėlę. Eikite prie miegamojo durų ir išgirsite garsų raudojimą kitoje pusėj. Atidarę duris rasite Beatričę — duokite jai servetėlę, ir ji pakalbės su jumis.

Grįžkite prie seifo ir kaip kombinaciją suveskite jos gimtadienio datą. Paimkite abu daiktus iš seifo (DVD ir keistą diagramą). Grįžkite į miegamąjį ir pakalbėkite su Beatriče. Išeikite iš kambario ir iš buto pro virtuvės duris.

Išsaugokite žaidimą.

Išeidami pro galinę alėją laikykite nuspaustą kairę rodyklę ir tuo pat metu spaudinėkite X mygtuką, nes jus bandys suvažinėti raudonas jaguaras.

Išeikite iš vietovės ir grįžkite į Niko namus. Įdėkite DVD į grotuvą. Čia daugiau sužinosite apie rankraštį bei Solomono raktą. Paskambinkite Andre.

Jam atėjus, pakalbėkite, tada priminkite laikraštį ir pakalbėkite su sekretore apie Teatrinę Kaukę. Vėl pakalbėkite su Andre, ypač apie kaukę ir teatrą. Pabandykite išeiti iš namų, ir suskambės telefonas — tai jūsų bosas.

Išeikite iš namų ir eikite į senąjį teatrą (L'Hierogliphe)

CHAPTER 6 – L'HIEROGLIPHE — Niko

Pažiūrėkite pro duris su kairiu veiksmo mygtuku, ir tada pabandykite atidaryti. Jos užrakintos. Pasisukite dešinėn ir eikite gatve palei upės krantą. Sukite kairėn į alėją 'Rue St. Louis en

L'ile'. Dešinėje yra pastoliai, kairėje pats teatras su galinėmis durimis. Eikite skersgatvio galo link ir rasite pastatytą raudoną jaguarą. Su kvadrato mygtuku pažiūrėkite pro jo langą, ir Niko pastebės teatro kaukę ant galinės sėdynės.

Norint patekti į teatrą jums reikės pasinaudoti pastoliais. Priešais scenos duris yra pastolių vieta, nepadengta metaliniu tinklu. Lipkite ant pirmo aukšto, tada kopėčiomis ant antro aukšto, ir bėkite ekrano galo link, aplink kampą, kol baigsis pastoliai. Pastatykite Niko taip, kad viršutinis veiksmo mygtukas apšviestų lipimo ikoną. Užlipkite į trečiąjį aukštą. Pakartokite šį procesą ir pateksite į ketvirtą aukštą. Eikite kiek įmanoma tolyn aplink kampą, tada nukriskite aukštu žemiau ir lipkite kopėčiomis priešais jus iki pat penkto aukšto. Ženkite kelis žingsnius, ir, kai tik įmanoma, lipkite į šeštąjį aukštą. Eikite, kol rasite viršutinį ilgo reklaminio skydo kraštą. Pastatykite Niko taip, kad ant X mygtuko pasirodytų sraigtelio ikona. Niko atsegs reklamą, bet nieko neatsitiks. Grįžkite į pirmą aukštą ir vėl užlipkite kopėčiomis į antrą. Dabar neikite į ekrano galą, o šokite per plyšį pastolių ekrano priekyje link ir stumkitės tiek, kiek galite. Apsisukite ir lėtai eikite, kol pasirodys lipimo ikona. Užlipkite į trečią aukštą kitoje pastolių pusėje. Judėkite tol, kol rasite dėžę. Turite ją patraukti/pastumti po ketvirtu pastolio aukštu.

Lipkite ant dėžės ir į ketvirtą aukštą, tada eikite žemutinio reklamos skydo krašto link. Paspaudus X, Niko atsegs apatinius sklasčius. Skydas nukris ir puikiai uždengs plyšį. Eikite ja į priešais esantį pastatą.

Lipkite aukštyn kopėčiomis ir atsidursite ant teatro stogo. Priešais yra dvejos durys, abejos užrakintos. Nueikite į kairę stogo pusę ir žemyn ilgomis kopėčiomis iki kito balkono. Eikite pro duris ir atsidursite teatre. Eikite pro atvirą erdvę ekrano dešinėje į koridorių ir žemyn laiptais. Įeikite į teatro fojė. Pasivaikščiokite iki animacijos scenos.

CHAPTER 7– L'HIEROGLIPHE — Džordžas

Džordžui taip pat reikės rasti įėjimą. Visos durys uždarytos. Eikite gatvele iki ekrano galo ir pro didelę arką kelio dešinėje. Atidursite mažame kiemelyje su dėžėmis. Patraukite ir pastumkite dėžę į dešinę atidaryto konteinerio pusę. Pastumkite dėžę į tarpą tarp konteinerio ir sienos, iki pat galinės sienos. Lipkite ant dėžės ir žiūrėkite į konteinerio galą. Pasirodys sraigtelio ikona. Paspaudus X, Džordžas uždarys konteinerio dangtį. Užlipkite ant jo ir šalia lango paspauskite X. Džordžas atrakins spyną ir įlis pro langą. Kitoje kambario pusėje yra durys, o jų kairėje — šviesos jungiklis. Paspaudus nieko neatsitiks. Eikite pro duris, ir pateksite į tamsią biblioteką. Eikite pro duris dešinėje tų, pro kurias įėjote, ir pateksite į mažą kambarį su dėžėmis.

Tolimame dešiniame kambario kampe prie lango yra dėžė, kurią galima patraukti du intervalus pirmyn, tada iki pat dešinės sienos. Pastumkite vieną dėžę šalia dviejų prikrautų dėžių vieną intervalą dešinėn, kad ši į jas atsiremtų. Tada pastumkite dėžę, kurią gavote iš anos kambario pusės, kad ji atsiremtų į kitą vieną dėžę. Užlipkite ant viršus ir patraukite viršutinę dėžę — tai leis Džordžui pasiekti šviesos jungiklį.

Ištyrinėkite apšviesto kambario vidurinės dėžės bazę, ir Džordžas pastebės gilius įbrėžimus grindyse. Pastumkite viršutinę dėžę dar vienu intervalu ir patraukite vidurinę dėžę nuo spąstų durų grindyse.

Paspauskite X, ir Džordžas papuls į požeminį tunelį. Eikite juo ir gale lipkite kopėčiomis į kambarį su surūdijusiu senu boileriu. Durys užrakintos, tad lipkite kopėčiomis ir stebėkite animacijos sceną. Dabar reikia panaudoti šliaužimo mygtuką (R2) ir būti arti teatro salės sienų. Visą laiką laikykite R2 nuspaudę, kitaip Flapas jus pastebės. Įeikite pro duris scenos dešinėje ir lipkite ilgomis kopėčiomis. Atsidūrę virš scenos eikite dešiniu tiltu iki galinės sienos. Ten patraukite virvę nuo apšvietimo įrangos — ji nusileis ir užstrigs. Džordžas galės ant įrangos pasikabinti ir nusikabaroti į kitą platformos pusę. Kai tik įmanoma nukriskite ir eikite mediniu tiltu į kitą pusę, smėlio maišų poros link. Paspauskite ant kairio maišo ir tada greitai paspauskite ant dešiniojo maišo. Animacijos scena.

Dabar galėsite valdyti ir Džordžą, ir Niko. Galite apieškoti Flapą, bet nieko naudingo nerasite. Išeikite iš scenos pro kairę pusę, tada į salės galą ir kairėn. Atsidursite fojė, kur prieš tai buvo sugauta Niko. Apsidairykite, ir prie seno kasos aparato rasite plastikinį puoduką. Grįžkite į teatro salę ir eikite pro duris scenos kairėje ir žemyn mediniais laiptais. Pasieksite vietą po scena. Iš čia eikite koridoriumi ir sukite kairėn į „lifto kambarį".

Kambario viduryje yra scenos liftas ir spąstų durys. Tai bus naudinga vėliau. Šalia lifto yra dėžė su teatro dažais. Paimkite vieną lazdą. Scenos liftu kilkite į viršų. Eikite dešinėn ir ištyrinėkite scenos šviesą. Inventoriuje panaudokite dažus ant puoduko, o puoduką su dažais ant scenos šviesos. Gausite puoduką su ištirpusiais riebalais. Eikite atgal

žemyn į lifto kambarį ir iškvieskite liftą. Paimkite dar vieną taukinių dažų lazdą. Išeikite iš lifto kambario ir toliau eikite į koridoriaus galą. Eikite pro duris kairėje ir leiskitės laiptais. Animacijos scena.

Nuo laiptų yra koridorius dešinėje su užrakintomis durimis bei durimis, už kurių buvo šaudantis vyrukas. Jei eisite tiesiai koridoriumi, pasieksite dar vienas duris, kurios bus atviros. Vidury kambario yra palaikymo ramstis. Ištirkite jį, bet Džordžas atsisakys jį pajudinti. Pakalbėkite su Niko visomis temomis. Išeikite iš kambario ir eikite koridoriumi, už kampo ir žiūrėkite sceną.

Apieškokite negyvėlį ir ištirkite kortelių skaitytuvą dešinėje didelių metalinių durų pusėje. Grįžkite laiptais ir lipkite į viršutinį aukštą. Keliaukite koridoriumi ir įeikite pro pirmas duris dešinėje. Kambaryje po stalu yra seifas. Pabandykite jį atidaryti, jis užrakintas, ir Džordžas sumąstys, kad tas palaikymo ramstis apatiniame aukšte laiko seifą. Išeikite iš kambario ir grįžkite į kambarį su ramsčiu. Panaudokite ištirpusius riebalinius dažus ant ramsčio bazės, tada pakalbėkite su Niko apie seifą ir ramstį. Kad Niko jums padėtų, eikite atgal prie ramsčio ir atidarykite inventorių. Išsirinkite ikoną su Niko veidu ir stebėkite sceną.

Iš seifo paimkite rakto kortelę ir keistą artefaktą. Pakalbėkite su Niko apie keistą artefaktą. Išeikite iš kambario ir eikite prie didelių metalinių durų su kortelės spyna. Atrakinkite kortele duris ir pateksite į liftą. Nusileidę žemyn eikite koridoriumi, pažiūrėkite sceną ir įeikite į kambarį su kristalais. Eikite palei tiltą į centrinę platformą su energijos stulpu. Paimkite daiktą, sklandantį tame stulpe.

Išsaugokite žaidimą ir pasiruoškite veiksmui.

Stebėdami animacijos sceną, spauskite kairę analoginę rankenėlę kairėn ir laikykite pirštą ant kairio veiksmo mygtuko. Džordžas persivers per kraštą ir laikysis už jo. Nusikabarokite kairėn kiek įmanoma toliau, nes Niko blokuoja jums kelią. Spauskite viršutinį veiksmo mygtuką ir lipkite atgal, aukštyn už Sussaro. Stebėkite sceną laikydami nuspaudę bėgimo (R1) mygtuką.

Kai tik galėsite valdyti Džordžą, bėkite nuo Petros koridoriumi. Būkite atsargus, nes vaizdas kinta, tačiau kol laikysite bėgimo mygtuką nuspaustą, nereikės keisti krypties su kaire analogine rankenėle. Ją naudokite tik perorientuoti Džordžą ir laikykite jį kiek įmanoma arčiau sienos jo kairėje. Nusigaukite iki lifto durų, ir Niko automatiškai jį ijungs.

Niko paliks lifto duris atviras. Panaudokite butelių atidarytuvą ant lifto durų, kad jos užstrigtų ir liktų atviros. Bėkite koridoriumi, tada kairėn, aukštyn laiptais ir pro duris. Eikite į „lifto kambarį“

(neikite laiptais ant scenos, būsite nušauti sargybinių). Liftu pakilkite ant scenos, tada nušokite žemyn ir bėkite į kambario dešinę, prie kopėčių, kuriomis atėjo Džordžas. Animacijos scena.

CHAPTER 8 NICO'S APARTMENT — Džordžas

Pasibaigus animacijai, automatiškai atsidarys temų meniu ir negalėsite iš jo išeiti, tad pasikalbėkite su aplinkiniais visomis temomis. Sužinosite apie Solomono Raktą ir Voinicho Rankraštį. Džordžas suvoks, kad akmuo, kurį jis paėmė iš energijos stulpo, yra tokios pat formos, kaip anga duryse Konge. Niko taip pat pakalbės apie keistą diagramą, kurią paėmė iš Vernono seifo.

CHAPTER 9 – CONGO AGAIN — Džordžas ir Niko (senovinė šventykla)

Pakalbėkite su Niko apie kryptį ir tada pabandykite pagrindines duris. Panaudokite ant jų metalinį strypą. Pakalbėkite vėl su Niko apie duris, ir ji padės palaikyti jas praviras, kad galėtumėte įkišti strypą. Vėl atsidūrėte aparatūros kambaryje. Eikite pro duris į Omega portalą ir panaudokite Omega akmenį ant angos. Pakalbėkite su Niko visomis temomis. Eikite prie sienos kairėje, kol pasirodys viršutinis veiksmo mygtukas, tada pasikabinkite ant krašto ir kabarokitės skersai.

Saugokitės didžiulių spyglių.

Kažkur viduryje bus žemės drebėjimas, kuris sunaikins kraštą, bet judėkite toliau ir nusigavę ant saugios žemės pasižiūrėkite į didžiulius krumpliaračius ir panaudokite ant jų metalinį strypą. Animacijos scena.

Ekrano kairėje yra du akmeniniai blokai. Patraukite pirmą į kelio vidurį, tada pastumkite, kad užblokuotų pirmą spyglių eilę. Pastumkite antrą bloką šalia pirmojo, kad jis taip pat būtų ant spaudimui jautrių akmeninių grindų. Užlipkite ant blokų ir eikite į kitą pusę. Patraukite pirmą bloką tik vienu intervalu, kitaip žūsite. Įlipkite į tarpą tarp dviejų blokų ir pastumkite pirmąjį vienu intervalu pirmyn, kad jis užblokuotų antrą spyglių eilę.

Dabar galite patekti prie lavono, patyrinėję rasite audeklą. Grįžkite pas Niko, patyrinėkite senovinį šaliką ir Džordžas viduje ras metalinę plokštelę.

Eikite į kitą kambarį su grindų galvosūkiu. Pakalbėkite su Niko apie tai. Pirmiausia ją pastatykite ant žuvies akmens. Nueikite ant „saugios“ plytelės, tada atidarykite inventorių ir vėl panaudokite Niko — pastatykite ant skorpiono plytelės. Nueikite ant pirmos saugios plytelės. Perkelkite Niko ant gyvatės plytelės. Eikite skersai ant saugios plytelės. Toliau eina žuvies akmuo. Tada paukštis, tada skorpionas, tada gyvatė, ir eikite ant saugios plytelės ekrano vakaruose (tarsi norėtumėte grįžti, kur yra Niko). Toliau eina paukščio plytelė, tada žuvis, tada skorpionas, gyvatė, ir pasieksite kitą kambario pusę. Užlipkite ant krašto viršaus. Palikite Niko ir eikite į kitą kambarį, kuriame judėkite palei dešinę sieną ir nukriskite į žemutinę platformą. Šokite ant kitos platformos ir nukriskite. Tada kabarokitės siauru kraštu ant tolimesnės platformos po jumis.

Nukriskite dar du lygius ir pasieksite duobės dugną. Išeikite pro skylę dugne.

Kambaryje yra blokų galvosūkis. Iš viso yra trys raudoni blokai. Jei Džordžas žiūri į pagrindinę platformą, vienas blokas yra jo kairėje, pakrautas ant kitų dviejų blokų. Raudoną bloką kairėje vadinkim blokas 1, o kiti du bus 2 (viršutinis blokas) ir 3 (žemutinis blokas). Užeikite už antro bloko ir pastumkite jį ant trečio bloko viršaus. Tada eikite į rytus nuo jo ir pastumkite jį septynis intervalus į kairę (vakarus). Paimkite trečią bloką ir patraukite jį du intervalus į pietus, tada devynis intervalus į vakarus. Tada keturis į šiaurę ir du į rytus. Pastumkite antrą bloką tris intervalus į šiaurę, perkirsdami tiltą, suformuotą trečio bloko. Paimkite trečią bloką ir patraukite jį du intervalus į vakarus ir vieną į šiaurę. Užlipkite ant jo ir pastumkite pirmą bloką ant antro viršaus bei toliau į rytus, kito plyšio link.

Dabar trečią bloką pastumkite, kad suformuotumėte tiltą antrajam blokui, tada patraukite antrą bloką tris intervalus į

pietus, keturis į rytus ir tris į šiaurę nuo tilto, kad pirmasis blokas pereitų į kitą plyšio pusę. Pastumkite pirmą bloką tris intervalus į rytus ir patraukite vieną į pietus. Pastumkite / patraukite trečią bloką į jo pradinę vietą. Tada pastumkite / patraukite antrą bloką į pradinę vietą, tada pastumkite jį toliau vienu bloku į šiaurę, kad suformuotumėte tiltą pirmam blokui. Tada pirmą bloką traukite du intervalus į rytus ir pastumkite vieną intervalą į rytus ant akmens supimosi lentos. Dabar Džordžas gali saugiai pereiti į kitą pusę.

Peršokite per plyšį ir eikite į kitą kambarį. Čia eikite kita puse nuo tos, kur įėjote, ir žiūrėkite į įtaisą (valdymo panelę). Turėsite sujungti keturis dalinius į vieną „energijos mašiną". Keturis dalinius sunumeruosime taip:

1 — dalinys šiaurės rytuose
2 — dalinys pietryčiuose
3 — dalinys pietvakariuose
4 — dalinys šiaurės vakaruose (kryptys Džordžui žiūrint į panelę).

Pirma pajudinkite 2 dalinį į vidurį, pasukite jį 90 laipsnių su viršutiniu ir kairiu veiksmo mygtukais. Tada su X jį idėkite į 1 dalinį. Į vidurį atneškite 4 dalinį, pasukite 90 laipsnių prieš laikrodžio rodyklę ir įjunkite į gabalą 2. Galiausiai atneškite 3 dalinį į vidurį, pasukite 180 laipsnių ir įjunkite į 4 dalinį.

Tai padarius, energijos spindulys praeis pro mašinos galą į kitą kambarį. Prie 1 dalinio prijungta lietimui jautri panelė, kurią paspaudus energijos tėkmė pasikeičia į priešingą pusę. Prieš eidami į kitą kambarį pasirūpinkite, kad energijos spindulys iš mašinos eitų ten pat.

Kitame kambaryje bus energijos spindulį atspindintis kristalas ant stulpo viršaus. Pasukite kristalą tris kartus prieš laikrodžio rodyklės kryptį. Spindulys nusitaikys į kitą kristalą. Šį pasukite dukart prieš laikrodžio rodyklę, ir spindulys nusitaikys į trečiąjį. Trečiąjį pasukite tris kartus prieš laikrodžio rodyklę, ir spindulys nukeliaus į ketvirtą ir penktą kristalus. Eikite tiesiai prie penkto, ir pasukite kartą prieš laikrodžio rodyklę. Spindulys nustums didelį akmeninį bloką kairėn ir atidengs panelę. Dėl to užsidegs keturios dėmės virš vienų iš durų. Lipkite aukštyn ir raskite Niko, kuri sugrįš su jumis. Pasukite trečią kristalą 90 laipsnių prieš laikrodžio rodyklę, ir spindulys nutaikys į šeštą kristalą. Šį pasukite dukart prieš laikrodžio rodyklę, tada septintą kristalą tris kartus, ir spindulys pataikys į aštuntą kristalą ir didelį akmenį. Grįžkite į ankstesnį kambarį su energijos mašina ir paspauskite ant panelės, kad pakeistumėte energijos tėkmę. Grįžkite į kambarį su kristalais ir stebėkite, kaip spindulys patrauks didelį akmenį nuo antros valdymo panelės.

Aktyvuokite ją, ir keturios kitos šviesos dėmės užsidegs ant durų viršaus. Pakalbėkite su Niko apie kristalus ir valdymo paneles. Eikite prie kairios valdymo panelės, o Niko aktyvuos kitą. Eikite palei kraštą ir šokite per tarpą. Eikite platforma ir įženkite į kitą kambarį. Džordžas pabandys atidaryti akmenines duris, bet nepavyks. Dešinėje yra panelė su apšviestu simboliu, ant kurios reikia panaudoti metalinę plokštelę. Atsidarys durys, o jūs paimkite iššokusią plokštelę ir inventoriaus meniu padėkite šalia senovinio šaliko. Panaudokite plokštelę ant panelės, ir kai tik atgausite valdymą, greitai panaudokite šaliką su plokštele. Stebėkite sceną. Eikite pro kitas duris ir kirskite tiltą.

Iš energijos stulpo paimkite Alpha akmenį. Bėkite atgal tiltu ir įeikite į kitą kambarį.

Išsisaugokite žaidimą.

Laikydami R1 stebėkite animacijos sceną. Džordžui vėl teks bėgti.

CHAPTER 10 - NICO'S APARTMENT

Tiesiog stebėkite ilgą animacijos sceną ir klausykitės dialogo. Sužinosite, kad vėl teks keliauti į teatrą.

CHAPTER 11- BACK TO L'HIEROGLIPHE — Niko

Keliaukite pagrindine teatro sale, tada žemyn laiptais scenos kairėje, į kambarį, kuriame buvo seifas. Turite lįsti žemyn pro skylę grindyse. Eikite į kambarį, kuriame užsirakino išprotėjęs į jus šaudęs vyrukas — durys bus atviros.

Išsaugokite žaidimą.

Ištirkite dvi vazas, pradėkite eiti į kitą kambarį ir pasiruoškite veiksmui. Flapas bandys pasmaugti Niko iš už nugaros, tad spaudinėkite X visos animacijos scenos metu, ir Niko susidoros su Flapu. Eikite į kitą kambarį ir apieškokite didelį stalą. Niko ras pilies Prahoje nuotrauką. Pilis aiškiai yra Sussaro slapta bazė.

CHAPTER 12 - SUSSARO'S CASTLE — Džordžas ir Niko

Žaidžiant su Džordžu

Eikite prie pagrindinių vartų ir spauskite jungiklį vartų dešinėje. Pakalbėkite su Niko visomis temomis, palikdami „durų skambučio mygtuką" pabaigai. Kai baigsite kalbėti, pasislėpkite už mažos sienos ekrano kairėje. Niko paskambins į vartus. Paklausykite dialogo. Kai tik sargybinis uždarys vartus, pakalbėkite su Niko. Pakartokite tai dukart. Po trečio karto Džordžas automatiškai įsėlins į pilį. Patekę vidun eikite kairės sienos link, ir tik pasirodžius lipimo ikonai, šokite per kairę sieną į kitą pusę.

Šliaužkite galinės sienos link ir už medžio, nusigaukite prie dar vienos sienos. Šliaužkite palei ją tol, kol pasirodys lipimo ikona. Nusileidę kitoje pusėje, šliaužkite į sodo galą — ne prie sargybinių. Sekite kaire siena, kol vaizdas pasikeis ir galėsite matyti sargybinį su šunimi. Šliaužkite toliau ir sargybinis atsisuks nugara, bet šuo ne, tad palaukite, kol jie abu pradės eiti dešinėn.

Šliaužkite aukštyn ir kairėn, prie laiptų, kur yra šviesos spindulys. Kai tik pateksite į kiemą su spinduliu, šliaužkite kiek įmanoma arčiau sienos Džordžo kairėje — taip išvengsite šviesos. Toliau eikite palei sieną, kol pasieksite konteinerių krūvą, kuriuos reikės apieškoti.

Džordžas ras gabalą virvės, hamburgerį ir folijos gabalą. Čia nereikia šliaužti, nes šviesa gan toli. Eikite palei sieną, tada palei apvalų statinį. Dabar šliaužkite. Pasieksite langų porą, pro kuriuos galite pažiūrėti. Negalite pro juos įlįsti, tad žliaužkite toliau. Kai tik šviesos spindulys nusisuks nuo sienos ekrano gale, bėkite į kitą pusę (dešinėn), pro dideles arkos formos duris, kurios užrakintos. Greitai įeikite į kitą vietovę, kurioje bus dėžės.

Ekrano šiaurės rytuose sienoje yra viena anga be geležinių virbų — čia reikės nusigauti. Pirma pastumkite aukščiausią dėžę nuo dviejų krūvos ant vienos dėžės jos dešinėje. Tada patraukite dėžę, kuri buvo po ja, vienu intervalu į pietryčius. Tada pastumkite ją du intervalus sienos link. Apeikite didelę dėžę ir patraukite vieną dėžę vienu intervalu į šiaurės vakarus, kad ji atsidurtų tarp dviejų dėžių krūvos ir sienos, kuria jums reikia lipti. Pastumkite viršutinę dėžę nuo krūvos ant vienos dėžės prie sienos viršaus, ir tada užlipkite. Esate ant sienos viršaus. Nukriskite ant grindų ir eikite ant sienos į pietvakarius, kol pasieksite sieną. Užlipkite ant krašto ir sekite juo aplink kampą.

Atsidursite virš pagrindinio pilies įėjimo, kur yra du sargybiniai su šunimis. Šokite ant balkono ir kriskite į kitą pusę, tada eikite ant krašto.

Toliau eikite aplink kampą, kol pasieksite krašto galą. Nukriskite į kiemelį ir lėtai šliaužkite į kitą ekrano pusę, kur yra arkinis įėjimas su laiptais. Į mažą kiemą su vienu medžiu Džordžas pateks iš pietų. Dešinėje pusėje yra dar viena arka ir sargybinis.

Išsisaugokite žaidimą.

Turėsite visą laiką šliaužti. Palaukite, kol sargybinis pasieks kairę pusę. Jis kelias sekundes užtaisinės ginklą ir staiga apsisuks ir pradės eiti dešinėn. Tiksliai tuo metu turite pradėti šliaužti dešinėn kuo tiesesne linija. Sargybinis sustos kelioms sekundėms dešinėje pusėje, tad galėsite prašliaužti nepastebėtas. Jei teisingai išmatuosite laiką, nuolat būsite per porą žingsnių už sargybinio.

Kitoje vietovėje — dar viena dėžių užduotis. Patraukite vienintelę dėžę, kurią galite pajudinti, vienu intervalu į pietus, tada pastumkite ją dar vienu intervalu į pietus. Patraukite antrą dėžę vienu intervalu į rytus, tada trečią vienu intervalu į šiaurę, ir galiausiai dėžę, kuri yra arčiausiai kairės sienos, vienu intervalu į vakarus.

Patikrinkite, kad hamburgeris inventoriuje atsirastų pirmas tik atidarius meniu. Užlipkite ant stulpo ir nusileiskite kitoje pusėje. Apsisukite ir lėtai šliaužkite prie aptvaro su šunimi. Pasirodžius ikonai „pažiūrėti pro langą", panaudokite hamburgerį ant tvoros. Šuo nelos, ir Džordžas galės eiti aplink didelę dėžę ir pro kitą arkinį įėjimą.

Išeikite pro arką ekrano dešinėje kiek įmanoma arčiau pietinio stulpo.

Neženkite bereikalingų žingsnių, kol galėsite eiti į pietus, kitaip būsite nušautas. Šliaužkite visą laiką palei pietinę sieną prie vartų, kur jūsų laukia Niko.

Ištirkite vartus, ir pastebėsite ant viršaus sensorių. Pakalbėkite su Niko apie vartus. Toliau šliaužkite dešinėn palei sieną, kol pasieksite didelę metalinę dėžę, tada tęskite palei sieną už pirmo sunkvežimio.

Toliau eikite palei sieną, kol pasieksite mažas užrakintas duris. Toliau rasite metalinę tvorą su mažu raudonu mygtuku. Keliaukite pro šią struktūrą palei sieną, kol pasieksite arką (neikite, ten nieko nėra). Eikite kiek toliau, palei limuziną ir džipą. Apieškokite džipo dėklę, ir rasite distancinį valdymo pultelį. Paėmę keliaukite atgal prie vartų, kur jūsų laukia Niko. Visada eikite palei sieną, ir tik praėję metalinę dėžę, pradėkite šliaužti. Panaudokite pultelį ant vartų, ir Niko įeis. Niko su Džordžu automatiškai pasislėps už metalinės dėžės. Eikite palei sieną į mažą kiemą su tvora ir panaudokite Niko ant mygtuko, kad ji prilaikytų atvirus vartus. Paimkite laimingą anglies gabalėlį išeikite pro duris. Animacijos scena.

Lipkite laiptais aukštyn ir eikite pro dešines duris. Po animacijos scenos Niko pasislėps po augalo vazonu. Šliaužkite dešinėn pro vienodus langus, aplink portretų galeriją, pro užrakintas duris ir įeikite į koridorių su raudonu kilimu. Nuo čia nereikia šliaužti. Nebandykite durų. Eikite koridoriumi, kol prieisite iki galo. Bus dvejos durys, kairėje sienoje vedančios į Petros kambarį. Įėję atidarykite drabužių skrynią ir paimkite plaukų džiovintuvą. Eikite už ekrano ir atidarykite antrą skrynią. Išskyrus peruką, ji

ir eikite prie užblokuotų durų. Džordžas paims automobilio pakėlimo svertą. Eikite su Niko prie džipo ir panaudokite svertą. Pabandykite pastumti džipą iš galo, bet jis nejudės.

Patyrinėkite automobilį, ir Džordžas pastebės, kad įjungtas rankinis stabdis. Atleidę jį eikite prie džipo galo, ir pastumkite džipą priešais sieną. Užlipkite ant džipo, ir tada ant terasos viršaus. Eikite prie vamzdžio ir spauskite veiksmo mygtuką. Animacijos scena.

Žaidžiant su Niko

Niko turės rasti kitą kelią vidun. Paimkite vamzdžio laikytuvą nuo žemės. Lipkite nuo terasos ant džipo viršaus ir judėkite toliau kairėn link vienos juodos mašinos. Lipkite ant jos ir panaudokite laikytuvą ant lango. Įlįskite į pilį. Apsidairykite ir tuščia, tačiau patyrinėjusi Niko ras slaptą sekciją. Paspaudus X, Niko ras mažytį mygtuką . Pasinaudokite pieštuku ir pasiimkite galandimo akmenį.

Išeikite iš kambario. Grįžkite koridoriumi iki portretų galerijos. Šliaužkite dešinėn ir atgal prie durų, pro kurias įėjote. Eikite žemyn laiptais ir į pagrindinį holą. Šliaužkite palei sienas pro užrakintas duris ir pro duris tarp suoliukų eilės.

Pakalbėkite su virtuvės šefu ir duokite jam akmenį. Eikite pro virtuvę ir paimkite pramoninio baliklio butelį, stovintį ant lentynos. Šliaužkite atgal į Petros kambarį. Eikite į vonią ir panaudokite peruką ant kriauklės, tada baliklį ant peruko, tada džiovintuvą. Grįžkite į pagrindinę salę.

Žaidžiant su Džordžu:

Pastumkite dėžę iki pat sienos, esančios už laiptų.

Užlipkite ant dėžės, nuo jos lipkite ant apgriuvusių akmeninių laiptų. Lipkite laiptais, kol prieisite duris. Eikite į kairę iki chimeros. Ištyrinėkite ją. Eikite atgal iki durų ir šokite ant dešinės atbrailos. Eikite iki chimeros, ir paspauskite X, Džordžas nustums ją žemyn. Eikite tolyn ir pasukite už kampo, po to eikite dar už vieno kampo. Lipkite ant kitoje pusėje esančios atbrailos. Kai būsite virš balkono, šokite į jį.

Eikite į dešinę, kol pasirodys lipimo ikona. Pasikabinkite ant atbrailos ir „nusikabarokite" iki kitos terasos. Eikite vidun pro mažą atvirą langą.

Užlipkite ant medinės platformos. Įsisprauskite į tarpą tarp dviejų dėžių ir nustumkite viršutinę dėžę. Eikite iki pietryčiuose esančios dėžės ir pastumkite ją du kartus į dešinę ir vieną kartą į šiaurę. Nustumkite viršutinę dėžę šalin, po to patraukite dėžę, užstojančią plyšį sienoje į šoną.

Atsidursite ant akmeninės sienos. Eikite į šiaurės rytus ir nusileiskite laiptais žemyn. Eikite į nedidelę alėją šiaurinėje dalyje.

Prie nutekamojo vamzdžio paspausite X. Ištirkite vamzdį ir pasiimkite metalinį puodelį. Grįžkite į kiemą ir eikite į rytus prie už medžio esančių grotelių. Ištirkite jas ir pabandykite atidaryti. Nepavykus atidaryti, grįžkite į sandėlį su dėžėmis. Ant kairiosios sienos turėtų būti sena žibalinė lempa. Prie lempos paspauskite X. Pradės tekėti žibalas. Panaudokite metalinį puodelį. Grįžkite prie grotelių. Panaudokite žibalą ir atsidarykite groteles.

Žaidžiant su Niko

Pasižiūrėkite intarpą. Dešinėje yra durys, kurias turite ištirti ir pabandyti atidaryti. Pasikalbėkite su sargybiniu, skaitančiu knygą. Į jo klausimą atsakykite „ne". Eikite lauk iš pilies pro pagrindines duris. Eikite į dešinę, kol praeisite sargybinį su šunimi. Po to eikite pro dešinę arką. Dar kartą pateksite į kiemą, kuriame turite išspręsti dėžių galvosūkį. Užlipkite ant sienos. Eikite pro dešinę arką ir pasukite į šiaurę, pasikalbėkite su sargybiniu, stovinčiu prie sunkvežimio. Jis

yra saugumo viršininkas ir duos jums saugumo kortelę. Eikite atgal į pilį. Tik įėję į pilį, pasukite į kitą halės pusę ir ženkite pro medines duris. Pateksite į kompiuterių kambarį. Pasikalbėkite su moterimi, sėdinčia prie kompiuterio. Pasikalbėkite su ja visomis temomis, ir ji patvirtins jūsų saugumo kortelę. Pasiimkite nuo stalo kortelę ir eikite prie užrakintų durų, prie skaitančio sargybinio stalo. Panaudokite saugumo kortelę ant durų. Eikite pro duris ir leiskitės laiptais žemyn į rūsį. Eikite koridoriumi tolyn ir pasižiūrėkite intarpą.

Žaidžiant su Džordžu
Eikite prie senos skalbimo mašinos ir pastumkite ją per dvi vietas kairėn, po to per vieną vietą į pietus, po to dar pastumkite per 6 vietas į kairę. Po to užstumkite ją ant seno vežimėlio. Apeikite jį ir paspauskite apatinį mygtuką. Bėkite koridoriais ir antrame koridorių išsišakojime pasukite į dešinę, bėkite tolyn, kol prasidės intarpas.

Žaidžiant su Džordžu ir Niko
Pasukite į dešinę, turėtumėte pasiekti sargybinių kabiną. Eikite atgal iki metalinių durų ir pasikalbėkite su Niko. Ji turėtų atidaryti duris. Pateksite į persirengimo kambarį. Prie uniformos paspauskite X, ir Džordžas persirengs sargybinio uniforma.

Grįžkite į sargybinių kabiną ir pasižiūrėkite intarpą. Eikite pro duris, kurias tik ką atidarė sargybinis. Prieisite antrąsias saugumo duris, kurių atidaryti negalite. Teks išspręsti dar vieną dėžių galvosūkį. Sustumdykite dėžes taip, kad galėtumėte pasiekti ventiliacijos angą sienos viršuje. Kai pasieksite ventiliacijos angą, paspauskite X ir pasižiūrėkite intarpą.

Kai vėl kontroliuosite Džordžą, panaudokite sidabrinę monetą ant ventiliacijos angos. Tada Niko įlis į angą ir atidarys duris iš kitos pusės.

Eikite iki kitų durų ir pasižiūrėkite intarpą. Ištirkite Sussaro stalą. Turėtumėte rasti slaptą mygtuką. Eikite pro slaptąsias duris.

CHAPTER 13: BACK IN VERNON'S APARTMENT
Pasižiūrėkite intarpą ir pasiklausykite pokalbio.

CHAPTER 14: MONTFOCON — Džordžas
Vietovės centre du vyrukai dirba kelio darbus. Pabandykite pasikalbėti su vienu, sėdinčiu sunkvežimyje. Nepavykus pasikalbėti, eikite iki senuko, grežiančio šaligatvį, ir pasikalbėkite su juo.

Pabandykite pasiimti kanalizacijos dangtį. Kitoje aikštės pusėje yra namas su pastoliais. Pasikalbėkite su moterimi visomis temomis.

Eikite už tualetų ir pasinaudokite pisuaru. Pastoliais užlipkite į patį viršų.

Šokite į kitą pusę. Vos tik nueisite už kampo, moteris

pradės šaukit, todėl teks nusileisti žemyn ir pasikalbėti su ja dar kartą. Po pokalbio kaip galite greičiau lipkite atgal. Kitoje pusėje pasiimkite virvę ir leiskitės žemyn.

Eikite prie kompresoriaus, tiekiančio energiją pneumatiniam kūjui ir išjunkite jį, po to greitai bėkite už sunkvežimio. Kol darbininkai ginčysis, pasiimkite kanalizacijos dangtį.

Nusileiskite kopėčiomis žemyn. Eikite už kampo ir ištyrinėkite ten esančias duris. Panaudokite akmeninį cilindrą ant durų ir jos atsidarys. Eikite į vidų. Eikite koridoriumi tiesiai, iki pat didelių durų.

Pasižiūrėkite intarpą. Eikite atgal, prie įėjimo į požemį.

Pasukite į dešinę. Surasite kraujo klaną ir pėdsakus. Sekite kraujo pėdsakais. Sekite pėdsakais tol, kol prieisite dvejas duris. Iš pradžių eikite pro kairiąsias. Viduje nieko nerasite, eikite atgal ir pasukite į dešinįjį kambarį.

Už durų rasite lavoną, kurį apieškoję aptiksite seną surūdijusį raktą. Patikrinkite mikrobangų krosnelę. Eikite lauk iš kambario ir pasukite į dešinę. Pamatysite, kad didelį valgomąjį saugo vienas Sussaro žmogus.

Eikite atgal į kambarį su lavonu ir paspauskite X prie mikrobangų krosnelės. Po to greitai eikite lauk, pereikite koridoriumi ir pasislėpkite už sienos dušo kambaryje. Kai tik sargybinis įeis į kambarį su mikrobangų krosnele, kuo greičiau užrakinkite jį, panaudoję seną surūdijusį raktą.

Kai pašalinsite sargybinį iš savo kelio, eikite į valgomąjį. Eikite pro kitoje pusėje esančias duris. Pateksite į koridorių, kuriuo paėję atsidursite nedideliame kambaryje, prikrautame knygų lentynų.

Kraujo pėdsakai veda iki vynų lentynos — eikite prie jos, ten rasite 5 vyno butelius, kuriuos jums reikia aktyvuoti tam tikra tvarka.

Ištyrę butelius, taip juos aktyvuokite:
1. viršutinis butelis mėlynu kamščiu (Chateuax Berentoires, Prancūzija);
2. kairysis butelis raudonu kamščiu (Modena Lambrusco, Italija);
3. dešinysis butelis raudonu kamščiu (Wiesbaden, Vokietija);
4. butelis baltu kamščiu (Montagne de Rheims, Prancūzija);
5. butelis žaliu kamščiu (Sauvignon Blanc, Izraelis).

Pasižiūrėkite intarpą.

Eikite tolyn koridoriumi ir pasižiūrėkite dar vieną intarpą.

Užlipkite laiptais į viršų ir eikite į persirengimo kambarį. Ištirkite sugedusį laikrodį. Eikite pro duris lauk ir išsisaugokite žaidimą.

Prislinkite kaip įmanoma arčiau prie dešinės sienos. Lėtai slinkite už stovo su Biblija. Kai sargybinis prieis prie stovo, nejudėkite. Priėjęs prie stovo sargybinis apsisuks, vis dar nejudėkite. Kai sargybinis pajudės altoriaus link, bėkite ir pasislėpkite po altoriumi.

Nejudėkite, kol sargybinis nepradės eiti stovo link. Vos tik jam pradėjus eiti, bėkite ir pasislėpkite už dešinėje pusėje esančios kolonos.

Kai antrasis sargybinis nusisuks nuo kolonos, slinkite prie išėjimo. Kitas kambarys — biblioteka su dideliu laikrodžiu, kuris nebeveikia. Ištirkite jį ir paspauskite X.

Eikite į kitą kambario pusę ir ištirkite tris statulas. Viduriniojі statula yra ta, kurios jums ir reikia. Ištirkite lentelę statulos apačioje. Ką gi, dabar jums reikia grįžti į kambarį su sargybiniu ir pasiekti stovą su Biblija.

Veikite taip pat, kaip ir patekdami į biblioteką, tik atvirkščiai: kolona–altorius–stovas. Kai būsite sakykloje, nesijaudinkite, kadangi sargybinis jūsų visiškai nematys, kad ir kaip arti bebūtų. Paspauskite X ant Biblijos, ir Džordžas susiras reikiamą puslapį.

Dabar vėl veikite kaip ir pirmą kartą praeidami pro sargybinius. Išsisaugokite žaidimą ir suveskite skaičius iš Biblijos į laikrodį.

Pasižiūrėkite intarpą.

CHAPTER 15: VERNON'S APARTMENT
Pasikalbėkite su Niko visomis temomis. Panaudokite Psi akmenį ant žemėlapio. Po to

panaudokite omega akmenį ant žemėlapio dar kartą. Galiausiai ant žemėlapio panaudokite Alpha akmenį.

CHAPTER 16 — THE ARMILLARY — Džordžas ir Niko

Praslinkite už pirmojo portalo ir eikite į kairę. Prasėlinkite už sienos ir užlipkite ant sienos dalies tarp dviejų kolonų. Pasisaugodami sargybinio su žunimi praslinkite už sienos. Kai sargybinis pradės eiti vartų link, sėlinkite už nuvirtusios kolonos, ir kai kameros kampas pasikeis, bėkite tolyn.

Pasikalbėkite su Niko visomis temomis. Ištirkite simbolius ant sienos. Atsidarys durys. Pasižiūrėkite intarpą.

Pasikalbėkite su Niko visomis temomis. Panaudokite tris akmenis ant durų, šios turėtų atsidaryti.

Anubis dar kartą pakalbės. Jei nesuprasite, ką jis kalba, galite pasinaudoti beveik neįskaitomais raudonai pilkais subtitrais :). Tai loginis galvosūkis. Turite perkelti tris figūras ant teisėjo upės pusės, tačiau negalite palikti brolio ir įtariamojo kartu, kol Horusas yra kitur. Taip pat negalite palikti įtariamojo ir liudininko. Horusas gali nešti tik vieną daiktą vienu metu, ir jis tai turi daryti visų septynių kelionių metu. Pirmiausia paimkite žudiką ir kirskite į kitą pusę. Kirskite upę. Padėkite brolį ant Horuso ir paimkite jį į kitą pusę. Grąžinkite žudiką ant platformos. Tada paimkite liudininką ir kirskite į kitą pusę. Dabar paimkite žudiką ir perkelkite į kitą pusę. Durys atsivers, tad galite eiti. Animacijos scena.

Spaudinėkite X nesustodami, pasižiūrėkite intarpą.

Pasikalbėkite su Niko ir Bruno. Eikite prie įrengimų ir paspauskite X. Džordžas pasiims Solomono raktą. Užlipkite laiptais į viršų ir pasukite į kairę. Džordžas ras bombą. Iš karto spauskite X. Pasižiūrėkite intarpą.

Eikite į kairę, ten rasite du raudonus blokus, kuriuos galite pastumti. Pastumkite pirmąjį bloką taip, kad suformuotumėte tiltelį per plyšį, kitą bloką nustumkite į kitą pusę, kur yra Niko ir Bruno.

Šokite į tranšėją ir pastumkite pirmąjį bloką aplink statulą, kol nebegalėsite bloko pastumti nė trupučio toliau. Kitą bloką nustumkite ant pirmojo viršaus. Po to stumkite bloką iki pat galo ir užlipkite ant jo, po to lipkite ant akmeninio bloko. Pasižiūrėkite intarpą.

Eikite į kitą kambarį. Pasikalbėkite su Bruno ir Niko visomis temomis. Pasižiūrėkite intarpą.

CHAPTER 17 – GLASTONBURY AGAIN — Džordžas ir Niko

Pasižiūrėkite intarpą ir pasikalbėkite su Niko visomis temomis.

Bėkite gatve iki vėjo malūno. Dešinėje yra atviri vartai ir dar vienas dėžių galvosūkis. Yra 8 dėžės:

3 prie sienos ekrano kairėje, viena atskirai (pirma dėžė) bei 3 dėžių krūva (viršutinė (antra) dėžė, vidurinė (trečia) dėžė, apatinė (ketvirta) dėžė). Viena dėžė yra kitoje mažos sienos pusėje (penkta dėžė), viena atskirai yra ant mažo medinio suolo (žežta dėžė), ir viena priešais suolą (septinta dėžė), o paskutinė stovi kampe tarp suolo ir pastato (aštunta dėžė).

Patraukite šeštą dėžę du žingsnius į vakarus.

Patraukite pirmą dėžę vieną žingsnį į šiaurę ir du žingsnius į rytus.

Patraukite aštuntą dėžę vieną žingsnį į pietus, tada pastumkite du žingsnius į vakarus.

Patraukite penktą dėžę vieną žingsnį į rytus.

Užlipkite ant penktos ir aštuntos dėžių viršaus ir patraukite šeštą dėžę vieną žingsnį į pietus, ant aštuntosios viržaus.

Patraukite septintą dėžę vieną tarpą į pietus, tada pastumkite dar vieną į pietus, tada patraukite vieną tarpą į rytus. Lipkite ant jos viršaus.

Patraukite šeštą dėžę vieną tarpą į pietus nuo aštuntos viršaus ant penktos viržaus.

Patraukite pirmą dėžę vieną tarpą į vakarus. Nuo čia turėsite pertvarkyti dėžes taip, kad suformuotumėte takelį nuo medinio suolelio iki sienos ekrano kairėje palaipsniui judindamas dėžes ir stumdamas šeštą dėžę ant jų viršaus. Tikslas yra suformuoti dviejų dėžių konstrukciją tarp plyšio sienoje ir trijų dėžių krūvos.

Tai padarę lipkite ant mažos sienos ir pastumkite antrą dėžę nuo trijų krūvos viršaus ant naujai suformuotos dviejų dėžių konstrukcijos šalia sienos su plyšiu. Lipkite ant šios krūvos ir tada per plyšį sienoje.

Pasižiūrėkite intarpą.

Džordžas nukris į kažkokį kapą. Eikite prie kardo akmenyje ir panaudokite Solomono raktą ant akmens.

Laikas kovai su bosu. Išsisaugokite žaidimą.

Laikykite nuspaudę bėgimo mygtuką ir bėkite į dešinę. Taip išvengsite ugnies.

Bėkite į kairę, bet jei ugnis pastos kelią, bėkite atgal į dešinę. Kai drakonas sustos „pasikrauti“, bėkite prie jo, kai pasirodys kardo ikona paspauskite X, ir Džordžas pribaigs drakoną.

Pabaiga.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

SAUSIS

09 DESTRUCTION DERBY ARENAS	LENKTYNĖS
23 FLIPNIC	VEIKSMO
30 MAFIA	VEIKSMO
30 LOONEY TUNES: BACK IN ACTION ACTION	VEIKSMO
30 LMA MANAGER 2004	SPORTAS
30 NFL STREET	SPORTAS
31 AQUANOX 2: REVELATION	VEIKSMO
31 RPM TUNING	LENKTYNĖS
31 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY	VEIKSMO
31 THIS IS FOOTBALL 2004	SPORTAS

VASARIS

006 URBAN FREESTYLE SOCCER	SPORTAS
06 FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	VEIKSMO
06 KAAN: BARBARIAN'S BLADE	MUŠTYNĖS
06 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	RPG
06 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	VEIKSMO
06 SONIC HEROES	VEIKSMO
06 ROGUE OPS	VEIKSMO
06 GHOST RECON: JUNGLE STORM	TAKTIKA
06 R-TYPE FINAL	VEIKSMO
06 DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	STRATEGIJA
13 I-NINJA	VEIKSMO
13 DOWNHILL DOMINATION	LENKTYNĖS
13 MAXIMO VS ARMY OF ZIN	VEIKSMO
13 MX UNLEASHED	LENKTYNĖS
20 WRATH UNLEASHED	VEIKSMO
20 FINAL FANTASY X-2	RPG
20 PITFALL: THE LOST EXPEDITION	VEIKSMO
20 SPHINX AND THE CURSED MUMMY	VEIKSMO
20 WHIPLASH	VEIKSMO
20 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL	NUOTYKIŲ
20 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	VEIKSMO
20 KILL.SWITCH	VEIKSMO
27 RISE TO HONOR	VEIKSMO
27 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	VEIKSMO
27 SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	VEIKSMO
27 HEADHUNTER: REDEMPTION	VEIKSMO
27 CONAN: THE DARK AXE	NUOTYKIŲ
28 CY GIRLS	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

SAUSIS

09 MAX PAYNE 2
16 MAFIA
23 FLIPNIC
23 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
23 NFL STREET

VASARIS

01 FOOTBALL MANAGER 2004
06 CRICKET 2004
06 FINAL FANTASY X-2
06 MAXIMO VS ARMY OF ZIN
13 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
13 WHIPLASH

TOPAI

PSone

1. Dance:UK
2. Dancing Stage Party Edition
3. Harry Potter and the Philosopher's Stone
4. Dancing Stage Euromix
5. FIFA Football 2004
6. M+M's Shell Shocked
7. BeyBlades
8. Pac-man World
9. Dancing Stage Fever
10. The Italian Job

PS2

1. Need for Speed Underground
2. The Simpsons: Hit & Run
3. Medal of Honor: Rising Sun
4. The Sims Bustin' Out
5. FIFA Football 2004
6. Tony Hawk's Underground
7. The Lord of the Rings - The Return of the King
8. True Crime: Streets of LA
9. EyeToy: Play
10. EyeToy: Groove

Xbox

1. Grand Theft Auto Double Pack
2. Project Gotham Racing 2
3. Medal of Honor: Rising Sun
4. Need for Speed Underground
5. Tiger Woods PGA Tour 2004
6. Tony Hawk's Underground
7. The Simpsons: Hit & Run
8. XIII
9. The Sims Bustin' Out
10. FIFA Football 2004

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1 EyeToy: Play
2 NHL 2001
3 SSX Tricky
4 NBA Live 2004
5 Gran Turismo 3 Platinum
6 NBA Live 2001
7 Harry Potter Quidditch
8 Lord of the Rings: Return of the King
9 Colin McRae Rally 4
10 F1 Championship Season 2000

GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1 Driver
2 Tony Hawk's Pro Skater 2
3 World's Scariest Police Chase
4 Worms Armageddon
5 Ultimate Fighting Championship
6 Warzone Ricochet
7 V-Rally 2
8 Rogue Spear
9 FIFA 2004
10 Die Hard Classic

GameCube

1. Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
2. Mario Kart Double Dash
3. The Simpsons: Hit & Run
4. Billy Hatcher and the Giant Egg
5. The Lord of the Rings - The Return of the King
6. Tony Hawk's Underground
7. Need for Speed Underground
8. The Hobbit
9. The Sims Bustin' Out
10. Wallace & Gromit in Project Zoo

GBA

1. Super Mario Bros 3: SMA4
2. The Lord of the Rings - The Return of the King
3. Mario & Luigi Superstar Saga
4. Advance Wars 2 - Black Hole Rising
5. Golden Sun: The Lost Age
6. Pokemon Ruby
7. Pokemon Sapphire
8. Sonic Advance 2
9. Finding Nemo
10. Pop Idol